

EDUCACIÓN FÍSICA

Marta ROLDÁN GONZÁLEZ

LA DINAMIZACIÓN DE LOS
RECREOS HACIA EL RESPETO,
CONVIVENCIA Y DISFRUTE

TFG 2015



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación Primaria

Grado en Maestro en Educación Primaria

Trabajo Fin de Grado

***LA DINAMIZACIÓN DE LOS RECREOS HACIA EL
RESPECTO, CONVIVENCIA Y DISFRUTE***

Marta ROLDÁN GONZÁLEZ

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIENTZEN FAKULTATEA

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA**

Estudiante / Ikaslea

Marta ROLDÁN GONZÁLEZ

Título / Izenburua

La dinamización de los recreos hacia el respeto, convivencia y disfrute.

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Berta ECHAVARRI VIDEGAIN

Departamento / Saila

Ciencias de la salud / Osasun zientzien saila

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2014/2015

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica*, nos ha servido para afianzar las ideas y conceptos sobre el tema del que trata el trabajo. Esta parte se encuentra a lo largo del apartado que corresponde al marco teórico el cual nos ha permitido enmarcar el juego y sus beneficios, las características motrices del alumnado en relación a cada curso y la situación general de los recreos. De esta forma sabemos cómo trabajar con el fin de promover un desarrollo íntegro entre nuestro alumnado. Además, nos ha posibilitado llevar a cabo una investigación empírica a través de la recogida, interpretación y análisis de datos cualitativos.

El módulo *didáctico y disciplinar* nos ha permitido diseñar y poner en práctica una propuesta innovadora sobre la dinamización de los recreos, a través de la cual pretendemos conseguir unos objetivos marcados previamente y ajustados al desarrollo psicomotor del alumnado. Además nos permite conocer diferentes estrategias metodológicas puestas en práctica gracias a la propuesta. Este módulo se encuentra presente en los anexos correspondientes a la propuesta y su puesta en práctica, ya que se ha diseñado un proyecto que se ha llevado a cabo con un grupo concreto de alumnos.

Asimismo, el módulo *practicum* nos ha servido para tener la oportunidad de poner en práctica la propuesta, de tal forma que hemos vivenciado los beneficios que ésta nos aporta y conocido de primera mano la realidad de los recreos de un colegio público navarro. Además, nos ha permitido observar las necesidades de los alumnos, la diversidad existente y el nivel de desarrollo de cada uno. También nos ha ofrecido la oportunidad de recoger datos para luego analizarlos y sacar nuestras propias conclusiones.

Por último, el módulo *optativo*, que corresponde a la educación física nos ha concedido la oportunidad de enmarcar el trabajo en el único ámbito que se encarga directamente de trabajar la importancia del cuidado de la salud.

Resumen

Mediante este T.F.G se defiende la necesidad de convertir los recreos de educación primaria en espacios dinámicos y de aprendizaje, a través de los cuales trabajar aspectos como la convivencia y el respeto (entre muchos otros), sin dejar de lado la diversión y el disfrute. Para ello se va a llevar a la práctica un doble proyecto, el primero es llamado “En nuestro recreo se respeta, se convive y se disfruta” y se basa en una yincana con el alumnado de 3º a 6º de primaria. El segundo introduce materiales innovadores en los recreos a los que tendrán acceso los alumnos de 1º y 2º de primaria. A su vez se realizará un trabajo observacional sobre la dinamización de los recreos, lo cual nos dará pie a reflexionar sobre éstos, los tradicionales y los de sin balón, con la intención de decidir qué tipo de recreo queremos para nuestros alumnos/as.

Palabras clave: recreo; dinamización; respeto; convivencia; disfrute

Abstract

By this TFG is defended the necessity of convert primary education's recess in dynamic and educative spaces, through which work different aspects like cohabitation and respect (among others), without forget fun and enjoyment. To this, a double project will be carried out, the first one is called “In our recesses, we respect, we cohabit and we enjoy” and it is based on a gymkhana to third and sixth grade. The second one introduces innovative materials in the recess to first and second grade students. At the same time an observational research about dynamic recess is performed, and that allows us to reflect about them, the traditional ones and recess without balls, to decide which kind of recess want to our students.

Keywords: recess; dynamization; respect; cohabitation; enjoyment

Índice

Introducción y justificación	1
1. Marco teórico	5
1.1. Juego	5
1.1.1. Definición	5
1.1.2. El juego y sus beneficios en el desarrollo de los niños/as	7
1.1.2.1 Psicomotricidad	7
1.1.2.2 Afectivo-social	8
1.1.2.3 Intelectual	10
1.1.3. Contribución del juego en las funciones básicas del niño/a	11
1.1.4. Juego espontáneo y juego dirigido	12
1.1.5. Del juego lúdico, al juego educativo : El juego bueno	14
1.1.6. Desarrollo motor en Educación Primaria	16
1.2. Los recreos	19
2. Método	21
2.1. Justificación del paradigma de investigación	21
2.2. Participantes	25
2.3. Instrumentos	25
2.4. Proceso del proyecto	29
3. Presentación, tratamiento y análisis de datos	35
3.1 Primer nivel de análisis	41
3.2 Segundo nivel de análisis	46
3.3 Tercer nivel de análisis	54
Conclusiones y cuestiones abiertas	67
Referencias	71
Anexos	73
A. Anexo I	
A. Anexo II	
A. Anexo III	
A. Anexo IV	
A. Anexo V	
A. Anexo VI	

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Para la realización de mi TFG he elegido el campo de la educación física por varios motivos, el principal es que he cursado la mención de esta área y me siento muy especializada en ello, sin olvidar la diversión que este campo me aporta. Sin embargo, me gustaría aprender más y adquirir más conocimientos de la aplicación de la educación física fuera de las aulas, como puede ser el recreo. Por ello el TFG me parecía una gran oportunidad para poder ampliar mis conocimientos y realizar una investigación que realmente encajara dentro de mi perfil docente. Nunca antes me hubiera planteado el realizar un trabajo de educación física fuera del aula, pero sentía la necesidad de realizar un trabajo fin de grado con el cual quedara satisfecha por completo, que fuera un gran reto personal al que enfrentarme y que hiciera sentir que me estoy superando. Quería cumplir con mi afán de innovación y diseñar algo que no tenga apenas antecedentes.

Cualquier profesor que haya presenciado la situación de los recreos de la mayor parte de los centros, coincidirá en que es un espacio libre en el que los niños se divierten jugando. Pero al mismo tiempo resulta ser un espacio conflictivo en el que se dan situaciones de acoso, de marginación, agresiones verbales e incluso físicas, situaciones sexistas... Considero que muchos centros buscan un programa que dinamice los recreos y que persiga erradicar lo comentado anteriormente, para implantarlo en sus recreos e intentar crear de estos plataformas educativas. No hay que olvidar que el recreo forma parte del horario lectivo, con lo cual se debe perseguir la educación dentro de ellos, sin dejar de lado que es un momento de descanso, interacción social y disfrute. Para mí es un gran reto personal el crear un programa de estas características a partir del cual, en primer lugar voy a conseguir un gran aprendizaje y en segundo lugar voy a poner mi granito de arena en la búsqueda de un medio que frene la situación actual de los recreos.

Antes de desarrollar el TFG es importante marcarse unos objetivos que persigan una finalidad. Estos objetivos son los siguientes:

- Crear un programa que dinamice los recreos y que consiga convertirlos en plataformas educativas a través del cual tratar aspectos como la convivencia y el respeto, además de evitar situaciones como la segregación sexista.
- Disminuir al máximo los conflictos que se dan en los recreos, de forma que sea el propio alumnado quien aprenda a solucionar sus problemas de forma dialogada sin recurrir a un adulto.
- Aportar materiales nuevos como recursos a los que pueden acceder el alumnado para jugar en el recreo.
- Enseñar juegos nuevos para que tengan un amplio repertorio y diferentes alternativas y sepan siempre a que jugar.
- Hacerles sentir parte del colegio, crear una identidad conjunta que compartan todo el alumnado del mismo colegio y que estén orgullosos de lo que se hace en él.

Ahora que he definido mi objeto de estudio, me planteo una serie de preguntas muy relacionadas con los objetivos, que me servirán como vehículo para guiarme dentro de la investigación y a las que recurriré para realizar una reflexión final. Estas preguntas son las siguientes:

- ¿Seremos capaces de diseñar una propuesta que cumpla los objetivos marcados y que a su vez sea innovadora?
- ¿Lograremos dinamizar los recreos realmente a través de la propuesta?
- ¿Podremos llevarla a cabo en su totalidad?
- ¿Lograremos evitar conflictos dentro de los recreos y que a su vez se diviertan?
- ¿Conseguiremos que el alumnado aprenda nuevos juegos?
- ¿Conseguiremos que la propuesta no se quede como una simple experiencia en el colegio sino que se siga adelante siguiendo esta dinámica?

A lo largo del presente trabajo de investigación vamos a encontrar diferentes apartados. El primero es un marco teórico que nos aporta conocimientos sobre el juego y sus beneficios en el desarrollo de los niños y niñas, cómo contribuye en las funciones básicas de estos, una comparativa entre el juego espontáneo y el juego dirigido, destacando las ventajas e inconvenientes de cada uno y la situación motriz de

los niños/as de primaria. Por otro lado, se expone la situación actual de los recreos en base a diferentes investigaciones desde distintos ámbitos como puede ser el de género o las actividades que se dan en estos espacios

Otro de los apartados que vamos a encontrar es el que corresponde al método y en él se presentan los instrumentos utilizados para llevar a cabo la recogida de datos, los participantes implicados en la práctica y el proceso del proyecto semana tras semana. Posteriormente, en el siguiente apartado, se presentan, tratan y analizan los datos obtenidos durante la investigación.

Finalmente encontramos el apartado dedicado a las conclusiones que responden a las preguntas formuladas anteriormente y se proponen cuestiones abiertas sobre el futuro del proyecto.

1. MARCO TEÓRICO

Para conocer en profundidad diferentes investigaciones, ideas, puntos de vista y propuestas sobre el juego de los niños y niñas en determinados espacios, he revisado artículos y diversa bibliografía especializada de diversos autores.

1.1 Juego

1.1.1 Definición:

El concepto de juego ha sido analizado a lo largo de la historia por numerosos autores y desde diferentes ámbitos. Esto da lugar a que haya una gran cantidad de definiciones.

La Real Academia Española define jugar desde perspectivas diferentes, pero nos interesa nombrar las siguientes “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” y “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés” (DRAE, 2012)

Ambas definiciones tiene una visión muy general y simple, por ello resultaría interesante centrarnos en el ámbito pedagógico del juego, considerando tener en cuenta las siguientes definiciones.

Johan Huizinga un filósofo e historiador holandés, define jugar como:

“Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”. (Huizinga, 1972, p. 43)

Observamos cómo el autor se centra en resaltar que el juego es libre, aunque sigue unas normas estrictas pero aceptadas por los jugadores, que se lleva a cabo dentro de un espacio y tiempo marcado y que tiene una finalidad de diversión. Cuando Huizinga dice en su definición “ser de otro modo que en la vida corriente”, quiere decir que el juego nos permite fusionar la fantasía y la realidad permitiéndonos imitar y representar roles, acciones y situaciones que hemos vivido o hemos visto

anteriormente. Deborah Hedges (2013) sigue la misma línea, pero hace un comentario interesante sobre la definición de Huizinga que dice “no es libre el juego, es “libre” el jugador, en tanto puede ir negociando las reglas y los límites del primero”. Es interesante porque aunque el juego marca unas reglas, es el jugador quien decide voluntariamente jugar y seguir esas reglas.

Más cerca de lo pedagógico encontramos teorías de diferentes autores como Piaget que defendió la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: “las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño” (Piaget, 1932, 1946, 1969, 1966 citado en López, 2010, p.2).

Otro concepto clave a tener en cuenta a la hora de definir el juego es el de socialización. La autora María Isabel Benítez nos habla del juego como un agente socializador y transmisor de valores y comparte con nosotros que bajo su punto de vista “el juego tiene un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno” (Benítez, 2009, p. 5). Una vez más vemos cómo el juego tiene un gran valor educativo, permitiendo a los niños expresar sus intereses e inquietudes, desarrollar sus habilidades comunicativas poniéndolas en práctica con los demás, proporcionarles un espacio en el que pueden consolidar sus relaciones sociales y conocer una realidad o un mundo que está fuera de sí mismo, de su egocentrismo. Esta misma autora opina que las nuevas tecnologías también poseen gran valor educativo pero defiende que “no hay nada mejor para relacionarse con los demás y adquirir valores como los juegos tradicionales, los juegos de siempre, a los que jugaban nuestros antepasados y que se están perdiendo” (Benítez, 2009, p.5). Para ella, los juegos tradicionales son parte de la tradición de un pueblo y con ello parte de la cultura.

En esta línea podemos encontrar de nuevo al autor Huizinga, que en su libro *Homo ludens* dice “el juego y la cultura se hallan, en efecto, implicados el uno en el otro. Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (Huizinga, 1972, p.16). Se defiende que el juego es transmisor de

patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo, propias de la zona en la que se esté jugando. Bruner y Garvey (1977 citados en López, 2010) también consideran que mediante el juego los niños y niñas tienen la oportunidad de interiorizar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en la que viven. El entorno en el que crecen los niños/as aporta posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego

Dadas todas las definiciones anteriores aportadas por autores desde diferentes perspectivas, me atrevo a dar mi propia definición de juego:

Jugar es una acción voluntaria y libre, que se realiza con alegría y bajo el interés de divertirse. A través del juego se transmiten unos valores sociales propios de la sociedad en la que se está jugando, así como valores culturales de la misma.

1.1.2 El juego y sus beneficios en el desarrollo de los niños/as.

El juego es la mayor fuente de desarrollo y aprendizaje del niño/a ya que contribuye en el desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual. De esta forma, es la base del aprendizaje de destrezas que desarrollarán y aplicarán posteriormente a lo largo de su vida, fomentando entonces un aprendizaje significativo.

A continuación vemos cómo a través de la práctica de esta actividad tan agradable se desarrollan las dimensiones citadas anteriormente:

- **1.1.2.1 Psicomotricidad:**

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias,

para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados (García y Alarcón, 2011).

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

(García y Alarcón, 2011)

López también coincide en que a través del juego los niños/as se desarrollan a nivel psicomotriz y dice:

“La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad” (López, 2010, p.22).

• *1.1.2.2 Afectivo-social:*

Hemos visto anteriormente como algunos autores consideraban el juego como elemento socializador. A continuación, otros autores nos explican detalladamente el cómo y por qué el juego desarrolla a los niños/as desde una perspectiva afectivo-social.

“Mediante el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios” (García y Alarcón, 2011).

Estas autoras mantienen que el juego simbólico, el juego reglado y el juego cooperativo, son relevantes en el proceso de socialización infantil.

- Juego simbólico:

Estimula la comunicación y cooperación con los iguales: El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a...El niño/a en la representación de otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él/ella, asume el papel del otro, tomando su perspectiva y favoreciendo la desaparición del egocentrismo.

El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo: Al representar las profesiones se descubre la vida social del adulto, las relaciones entre ellos, derechos y deberes de cada rol.

El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal: En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes. El niño/a observa cómo reacciona él/ella ante distintas situaciones, cuál es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos.

- Juego reglado:

Estas actividades están estructuradas a base de reglas objetivas, siendo una falta la violación de las mismas. Los juegos de reglas son juegos de

combinaciones intelectuales, con competencia entre los individuos y regulados por un código. Al final de la Educación Infantil el niño/a es capaz de incorporarse a los juegos de reglas, siendo esta capacidad de aceptación de las reglas un indicador de su madurez. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve reforzado por los juegos de reglas.

- **Juego cooperativo:**

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Algunos estudios observacionales confirman que los programas de juego cooperativo estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños/as de guardería durante el tiempo libre (Orlick, Mc Nally y O'Hara, 1978 citados en García y Alarcón, 2011)

- *1.1.2.3 Intelectual*

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. J. Piaget (1945/1987 citado en García y Alarcón, 2011) proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento.

El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño/a a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones.

El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971-1982 citado en García y Alarcón, 2011), el juego es la primera actividad creadora. Desde otra perspectiva, Chateau (1950-1973 citado en García y Alarcón, 2011) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

(García y Alarcón, 2011)

“El juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre” (López, 2010, p.23). Me parece realmente interesante reflexionar sobre este matiz que nos hace esta autora. Nos hace ver la importancia del juego para el desarrollo en todos los aspectos, es decir, para un desarrollo integral del niño/a. El juego le sirve para consolidar su personalidad como humano.

1.1.3 Contribución del juego en las funciones básicas del niño

El juego le permite al niño *ejercer el control* sobre las cosas y personas, liberando posibles sensaciones de impotencia, angustia y dependencia, que le proporciona una seguridad propia. Además según Benítez “ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas” (Benítez, 2009). Esta autora nos dice que el juego ayuda a los niños a *canalizar* esa *energía* sobrante invirtiéndola en acciones divertidas e incluso educativas. También les ofrece la oportunidad de *dramatizar* a través de diferentes representaciones de situaciones que le han sucedido, que ha vivido u observado. Esta fusión entre fantasía y realidad le sirve para mostrar su estado emocional, siendo gratificante el que pueda expresar sus ansiedades, alegrías, experiencias agradables o desagradables, superando así sentimientos de impotencia e inferioridad. La autora López (2010) nos habla de un tipo de juego que está muy ligado a esta dramatización de la que hablamos, es el juego simbólico y dice que “el niño

atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones” (López, 2010, p.30)

Le ofrece la oportunidad de *comunicar* con el propio cuerpo en relación con los objetos, las cosas, los sonidos, los gestos, el lenguaje... de forma que mantiene un auténtico y constante diálogo con su entorno. Esta comunicación amplía su mundo de relación con los demás, desarrollando valores sociales necesarios para adaptarse al mundo real. Según Benítez (2009, p.3) “a través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje”. Siguiendo esta línea, diremos que además de comunicarse, también *participa* con los demás en múltiples situaciones y roles, de forma que sale de su propio mundo, descubriendo otros aspectos de la vida en la relación con otros niños, al colaborar, ceder, organizar, asumir a los otros... Tanto la participación como la comunicación, están íntimamente ligados con el aspecto socializador del juego del que ya hemos hablado y profundizado anteriormente.

1.1.4 Juego espontáneo y juego dirigido:

Dentro de la gran variedad de formas de juego, dependiendo del objetivo que se tenga, los juegos pueden ser espontáneos o dirigidos.

Los juegos dirigidos son actividades organizadas por un adulto y elegidas con una finalidad. Todos tienen un aspecto educativo, lo que quiere decir que hay sus objetivos, una estructura, una organización y unos resultados concretos que están presentes y son señalados por parte del adulto. Los juegos dirigidos son unos instrumentos usados para el aprendizaje de conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Es un auténtico medio educativo, ya que mediante ellos, el niño tiene que resolver problemas de dificultad de movimientos, de elección de gestos ante diferentes situaciones motrices, buscar soluciones, relacionar conceptos y elementos... acciones que le obligan a inventar, descubrir, utilizar nuevos esquemas motores, realizar constantes modificaciones de acción para adaptarse a la situación concreta, aumentando así su riqueza motriz. En la puesta en práctica de este tipo de juegos

existe una intervención del profesor a través de consignas y pautas adaptadas a los intereses y motivaciones del niño.

En cuanto a las ventajas que tiene el juego dirigido, se puede decir que:

- Hay más variedad de juegos, ya que el adulto tiene conocimientos más amplios y puede aportar nuevos juegos.
- Debido a que el adulto está controlando y dirigiendo el juego, puede hacer correcciones de errores que dificultan la práctica del mismo.
- Al tener un objetivo concreto, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o a nivel social.

Respecto a los defectos que presenta este tipo de juegos, se encuentra:

- La limitación de la libertad y autonomía del niño.
- La supresión de la espontaneidad al tener unas normas prefijadas para el correcto desarrollo del juego.

Por otro lado, los juegos espontáneos, corresponden a los juegos que el niño los realiza “por sí mismo”, sin intervención de nadie, surgen “de repente” poniendo en un momento todo su entusiasmo y de la misma forma desaparecen. Nacen como un impulso natural, espontáneo, vital e instintivo. Son juegos en los que el niño se manifiesta como es, demostrando sus necesidades, preferencias y deseos. Posibilitan que el niño realice composiciones motoras que tienen su base en su propio conocimiento, en sus experiencias agradables o desagradables, en definitiva son reflejo de su vivencia.

En definitiva, Monroy y Sáez definen el juego espontáneo como “aquel que surge por iniciativa propia del niño, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño” (Monroy y Sáez, 2012, p.1)

Cuando se da un juego espontáneo se pueden ver ciertas ventajas, como por ejemplo:

- Permite conocer al niño y ver cuáles son sus gustos y preferencias.

- Se ve un ajuste perfecto en cuanto a la edad y a la actividad. Es decir, el niño no va a realizar actividades para las que no esté preparado, ya que es él mismo el que diseña o decide el juego.
- Cuando el juego se realiza en grupo, permite conocer las relaciones de éste, si todos participan o solo unos cuantos, quién decide el juego, cómo se hacen los grupos o equipos, etc.

Sin embargo, este tipo de juego también tiene unos defectos:

- Falta de constancia; el niño no es capaz de mantener la ejecución durante un período de tiempo, sino que cuando se empieza a aburrir y no le resulta satisfactorio, abandona el juego.
- Ausencia de variedad, la cual puede llevar en algunos casos al aburrimiento ya que, una vez se han acabado los recursos lúdicos, los niños van a acabar jugando siempre a lo mismo.
- Falta de organización, que suele ser frecuente porque no hay una mano adulta que favorezca esta organización, lo cual puede llevar a la pérdida de tiempo o incluso a no ponerse de acuerdo en algunos aspectos formales del juego o de las reglas.
- Ausencia de caridad y compañerismo. Se ha estudiado que, en torno a los 3-7 años, el niño está en un período egocéntrico que hace que no tenga compañerismo y se cierre en el egoísmo propio.

(Monroy y Sáez, 2012)

1.1.5 Del juego lúdico, al juego educativo: El juego bueno

Si nos paramos a observar y analizar muchas de las situaciones que se dan durante el juego ya sea en educación física, como en el recreo, veremos que lo que ocurre dista bastante de lo que nosotros esperamos a nivel educativo. Ocurren rechazos, imposiciones, burlas, personas relegadas a papeles secundarios, conflictos, situaciones de riesgo físico... Las actuaciones normales de los educadores cuando se dan estas situaciones conflictivas en la práctica diaria, son descartar el juego o modificar sus normas. Sin embargo, el autor García defiende que hay que aprovechar estos

conflictos que surgen en los juegos para ponerlos de manifiesto y convertirlos en una oportunidad educativa. Para ello ofrece una serie de estrategias:

- Establecer unos indicadores de acción que ayuden al alumnado a tomar conciencia de sus acciones para que intenten modificarlas hacia una lógica educativa.
- Mediante estrategias didácticas que les ayuden a tomar conciencia de su acción mediante referencias de su comportamiento.

El autor con esta propuesta pretende que el alumnado sea partícipe y totalmente consciente del proceso de cambio en el que todo ellos son responsables de que los demás compañeros/as tengan oportunidades para desarrollarse según sus posibilidades. (García, 2011, p.40)

Este autor nos introduce a un nuevo concepto al que se refiere como “juego nuevo”. Cuando el autor habla de juego bueno no se refiere al juego como tal, es decir, no hay juegos buenos ni juegos malos, a lo que realmente se refiere con este concepto es a llegar a jugar de forma más educativa. Juego bueno lo define como “aquél que se adapta a las necesidades del alumnado y a los intereses del profesorado”. (García, 2011, p.36)

Para construir el “juego bueno” existen unos ítems principales que tener en cuenta:

- Seguridad: Se trata de hacer entender al alumnado que cuando surge la lesión o el daño el juego se acaba, y de que vean su responsabilidad en el desarrollo de una actividad controlada, segura y saludable. Esto implica acondicionar la zona para que sea segura, tener cuidado de la indumentaria personal y controlar el movimiento para evitar acciones peligrosas tanto para uno mismo como para los demás.
- Relaciones: Se pretende que el alumnado tomase conciencia de un juego equilibrado, en el que todos y todas tuvieran oportunidades de participar en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias y responsabilizándose en la ayuda a los que tengan más problemas.
- Intervención personal y responsabilidad: Se trata de la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud desenfadada y tolerante, la identificación y control de las

emociones, la búsqueda de mejora personal, es decir, qué puedo hacer para que juguemos mejor todos.

- Normativa: Se trata de que el alumnado tome conciencia de que las normas no son algo fijo, pero sí necesario para la acción colectiva. Se pretende que el alumnado descubra su papel en el pacto de las normas.

Me parece importante que tanto el docente como el alumnado, tengan muy presentes este nuevo concepto de “juego bueno” y los ítems que le acompañan, para que la práctica diaria de los juegos sea totalmente aprovechada y disfrutada por todos y todas.

1.1.6 Desarrollo motor en la Educación Primaria

En este apartado, vamos a tratar la situación motriz en la que se encuentran los niños y niñas de primaria en cada uno de los cursos. Debido a que el desarrollo motriz se ve marcado sobretodo en infantil y en los primeros cursos de primaria, hay más información sobre la situación motriz de los 6 y 7 años, que aún están en periodo de desarrollo. A partir de esta edad, el desarrollo y control motor se parece cada vez más al de un adulto y por ello no hay grandes características que señalar. Me hubiera gustado desarrollar con mayor profundidad la situación motriz del alumnado de 3º y 4º de primaria, debido a que nos encontramos en el marco teórico de una propuesta que se llevará a cabo con niños y niñas de estas edades. Sin embargo, por el motivo anterior, no va a ser posible ya que no hay un desarrollo como tal, simplemente van interiorizando su esquema corporal.

- Con 6 años:

Tal y como dice Quiroz (2011) los niños y niñas de 6 años dominan suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orientan fácilmente en el espacio. Corren de forma veloz y con técnica adecuada. Esquivan y cambian de dirección. Reaccionan con rapidez. Trepan, se suspenden y balancean con absoluta seguridad y a elevadas alturas. Perfeccionan la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos. Saltan en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm. Son capaces de saltar rebotando con suficiente control. Lanzan con seguridad y potencia e intentan

coordinar carrera y lanzamiento. Las niñas son superiores en precisión, pero los niños son mejores en movimientos fuertes. Pueden saltar de una manera más estable y segura

Para comparar con otro autor, Aguirre (2005) nos dice que con 6 años, a nivel de resistencia los niños/as se empiezan a iniciar en algunos deportes e incrementan su umbral de fatiga. En cuanto a la fuerza, pueden realizar actividades de suspensión como trepa y braqueo. También tienen gran sensibilidad hacia movimientos de gran amplitud (flexibilidad), sobre todo las chicas. En cuanto al esquema corporal, sabe diferenciar su lado derecho e izquierdo con cierta seguridad. Respecto a lateralidad, adquiere nociones de izquierda y derecha propios. A nivel de relajación corporal, son capaces de pasar de una relajación global a una relajación segmentaria y de la relajación individual asistida, a la relajación inducida. Saben mantenerse en equilibrio con los ojos cerrados. Sobre actitud postural nos dice que es importante el control postural, las orientaciones de la postura al escribir, al manejar las pinturas, en la lectura, etc. En la coordinación motriz dice que puede realizar una marcha cruzando piernas, mantiene una carrera firme con una longitud de zancada de 1.20 m, realiza 10 saltos con cuerda y que se inician en la zancada. La trepa la hacen por barras verticales y los giros se basan en voltereta adelante con planos inclinados para poder levantarse sin ayuda final de las manos. En cuanto al bote, bota y camina sin problemas, los lanzamientos son contralaterales por encima de la cabeza, el golpeo de raquetas y globos y de recepción, pueden recibir balones con cierta seguridad.

(Aguirre, 2005, p.218)

- Con 7 años:

Quiroz (2011) nos dice que con 7 años lanzan un balón a 10m. Pueden balancearse en un pie con los ojos cerrados. Pueden balancearse en una barra de 5 cm de grueso sin caerse. Pueden saltar dentro de aros pequeños.

Aguirre (2005) encuentra varias similitudes entre los 6 y los 7 años en lo que respecta a resistencia, fuerza, flexibilidad, velocidad, relajación, actitud postural, marcha y giros. Sin embargo hay ciertos cambios entre estas edades. En cuanto al esquema corporal, son capaces de identificar el lado derecho y el izquierdo de su componente. En

lateralidad, adquiere nociones de izquierda y derecha del compañero. Respecto al equilibrio, domina equilibrios complejos en situaciones cambiantes. Puede hacer una carrera lateral cruzando brazos con una longitud de zancada de 1.30 m. Puede saltar 20 saltos con cuerda y saltar a la paticoja con seguridad. Les gusta trepar a los árboles y hacer un bote dinámico con ambas manos. Además puede realizar lanzamientos diversos sobre propuestas variadas, comienzan un golpeo con instrumentos ligeros, recibe pases por parejas con cierta seguridad y pueden conducir en zig-zag lentamente.

- Con 8 años:

Puede levantar objetos de 5 kg. Puede seguir distintos ritmos. A esta edad el niño puede participar en una cantidad considerable de juegos de manera más participativa.

Se consolidan el equilibrio y la coordinación corporal.

- Con 9 años:

Las niñas pueden saltar 21 cm verticalmente, los niños pueden saltar 25. Los niños pueden correr 5 m por segundo, las niñas 4.8.

- Con 10 años:

Tienen un mejor control postural. Independencia de las manos y brazos en relación al tronco. Lanza un balón a 20m. Puede deducir y cambiar la dirección de balones pequeños lanzados a distancia. Los chicos y las chicas pueden correr a 5.1 m sobre segundo

- Con 11 años:

La representación mental del cuerpo está casi completa, puede anticipar mejor las situaciones. Los chicos, en un salto sin impulso, pueden alcanzar una distancia de 1.5 m, mientras que las niñas alcanzan, bajo mismas circunstancias, 1.3 m.

- Con 12 años:

La imagen corporal está desarrollada. Su precisión es casi la de un adulto. Lanza un balón a 30m. En un salto de altura los niños de esta edad pueden alcanzar los 1.5 m de altura.

(Quiroz, 2011, <https://es.scribd.com/doc/48048166/motricidad-fina-y-gruesa-Cuadro>)

1.2 Los recreos

Tal y como dicen Mazón y García (2005) el patio del recreo no es un lugar para cuidar niños sino un espacio educativo durante el tiempo lectivo en el que los niños además de desarrollar sus propias capacidades, siguen educándose, lo que lleva al desarrollo de su personalidad. Por tanto el recreo diríamos que es un lugar ideal para desarrollarse y convivir. En esta misma línea siguen los autores Rodríguez y García (2009) que dicen que el recreo es un lugar en el que se dan numerosas interacciones entre iguales, donde el alumnado va a tener que hacer frente a una serie de demandas que distan mucho de las exigidas en el ámbito familiar. “El alumnado puede llegar a ver en el recreo una válvula de escape, un tiempo suyo en el que se siente protagonista y dueño de su acción” (Vaca Escribano, 2002, citado en Rodríguez y García, 2009, p.60). Es por ello por lo que el recreo es un lugar perfecto para realizar observaciones de los niños y las niñas en la expresión de su personalidad sin elementos que la modifiquen, de tal forma que se darán comportamientos, actitudes, intereses y rechazos, de la forma más integral de la persona (De La Lande, 2007, citado en Rodríguez y García, 2009).

Los autores Rodríguez y García (2009) continúan sus observaciones de los recreos centrándose en las relaciones de género y concluyen con que los niños y niñas de los primeros cursos juegan juntos, todavía no se ha producido una segregación en torno al sexo, comparten actividades y espacios diversos. Sin embargo, a partir de 3º de primaria se van agrupando los niños por un lado y las niñas por otro, paralelamente a la selección de un espacio.

Lo que más me llama la atención de lo que comentan estos autores en su investigación es que “en general, la relación entre chicos y chicas que hemos observado no es mala. Toleran trabajar juntos en el aula, hacen grupos mixtos en las clases de Educación Física, algunos marchan a casa en pequeños grupos mixtos, etc., sin embargo, en los tiempos de recreo se juega con el rechazo” (Rodríguez y García, 2009, p.65). Y me hace plantearme lo siguiente ¿qué código interno hace que los niños y las niñas se rechacen en el recreo, pero sepan trabajar juntos en otros espacios? ¿Qué podemos hacer para

cambiar esto? Los autores además observaron que el espacio del patio se distribuye de forma jerárquica y no equitativa, de forma que los niños tienden a ocupar los espacios más amplios y a realizar juegos relacionados con los deportes que son más individuales y competitivos como el fútbol, mientras que las niñas optan por la ocupación de espacios más reducidos y realizar actividades rítmicas y controladas como saltar a la comba, bailar el aro...

Por otro lado, tenemos autores como Abrales y Argudo (2008) que realizaron un análisis en determinados colegios sobre las actividades que tienen lugar en los recreos. A través de este análisis obtuvieron datos que nos mostraban que los niños prefieren la realización de deportes, al ver como sus juegos preferidos en el recreo son modalidades deportivas como el fútbol, el baloncesto y el hockey. En cuanto la mezcla de géneros, mayoritariamente todos los alumnos muestran que les da igual jugar con chicos y/o chicas de una forma indiferente. Sin embargo, ya en el alumnado de sexto curso se aprecia una tendencia a preferir jugar más con los chicos y menos con las chicas. Por último, en relación al espacio más utilizado tenemos en primer lugar el campo de fútbol, seguido del de baloncesto y el porche del patio.

Como conclusión, tal y como dicen Rodríguez y García (2009) los ciudadanos se forman en el aula, pero también en aquellos espacios como los recreos, las transiciones entre aulas... que para los adultos parecen invisibles. De modo que debemos intentar evitar situaciones marcadas por prejuicios, segregación de sexos, marginación o bullying. La jerarquización espacial, el aprendizaje de formas de interacción según el género, la homogeneización de prácticas corporales en los patios o las formas de rechazo, son temas de gran trascendencia en la educación de niños y niñas que no deberían descuidarse.

2. MÉTODO

2.1 Justificación del paradigma de investigación

Para comenzar considero necesario decir que para llevar a cabo la investigación de nuestro objeto de estudio vamos a basarnos en el empleo del paradigma naturalista y de la metodología cualitativa, apoyándonos en el uso de diferentes instrumentos.

Mirando hacia el pasado, la mayor parte de investigaciones de la educación física se guiaban a través de modelos positivistas, centrando sus temas objeto de estudio en comprobar los niveles de eficacia de los deportistas practicantes, dejando de lado sus sensaciones y emociones. En nuestro caso, al querer estudiar un campo de la educación física en el cual no importan los rendimientos sino los valores y actitudes, nos tenemos que plantear la posibilidad de investigar desde otro punto de vista diferente al modelo racionalista o positivista.

En la línea de Camerino (1992) diríamos que los enfoques paradigmáticos racionalistas intentan explicar los mecanismos medibles en la actividad física y el deporte a partir únicamente de metodologías experimentales, llevadas a cabo a través de instrumentos cuantitativos. El planteamiento epistemológico de este enfoque parte de del método científico y de los procedimientos, hipotético-deductivo de las ciencias naturales que se aplican a los mecanismos de la motricidad humana y sobre los efectos que esta genera.

Nosotros pretendemos estudiar e interpretar la práctica educativa en grupos de alumnos/as, más concretamente con el grupo de alumnos/as de primero, segundo, tercero, cuarto y parte del alumnado de sexto de primaria. El objeto de estudio consiste en la dinamización de los recreos con la finalidad de convertirlos en plataformas educativas, utilizando como hilo conductor una yincana a través de la cual trabajar el respeto, la convivencia y el disfrute. Además, también se observará los beneficios de la implantación de nuevos materiales en el recreo. El modelo naturalista que nosotros adoptamos pretende explicar e interpretar la realidad que se nos presenta, la práctica de la educación física en un colectivo de alumnos de cursos diferentes, no únicamente con el objeto de conocerla sino con intención de analizar y

ver incluso, sin ser pretenciosos, si se ha producido algún tipo de cambio respecto del objeto de estudio (Kirk, 1990; Sparkes, 1992, Tinning, 1992, citado en Echavarri, 2000).

El paradigma es un esquema teórico o una vía de percepción y comprensión del mundo, que un grupo de científicos ha adoptado (Arnal, 1992). La investigación cualitativa, se lleva a cabo a partir de descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones entre ellas y comportamientos que son observables. Además se incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, sus actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal y como son expresados por ellos mismos. Por ello en función de estas características, justificamos el empleo del paradigma naturalista y de la metodología cualitativa ya que nuestro objeto de estudio está basado en la comprensión de la vivencia de la conducta humana, empleando para ello, la observación naturalista, las entrevistas, el estudio de un caso particular... La valoración de los resultados se realiza desde la observación del proceso que cumplen los participantes, orientando nuestras explicaciones no únicamente sobre los resultados finales sino teniendo en cuenta el recorrido de la experiencia.

Gracias a diferentes autores hoy en día se han definido e identificado algunos nuevos paradigmas como marcos generales de referencia en la investigación educativa y superando la dicotomía tradicional entre términos de paradigmas cuantitativos y cualitativos (Bredo y Frinberg, 1982; Koetting, 1984, Popkewitz, 1984; Soltis, 1984; Lincoln y Guba, 1985; Morin, 1985; De Miguel, 1988..., citados en Echavarri, 2000). Gracias a estos autores y a otros se llega a superar esta división entre cualitatividad y cuantitatividad, apareciendo una tercera vía de enfoque paradigmático. En esta tercera vía es preciso tener en cuenta una cierta pluralidad metodológica basada en la "triangulación". La triangulación según Denzin (1970), implica la utilización complementaria de métodos cualitativos y cuantitativos, el uso combinado de ellos contribuye a corregir los inevitables sesgos de percepción que se pueden producir.

El enfoque naturalista, en el cual estamos centrados, nos presenta una serie de características que se cumplen en nuestra investigación:

- La naturaleza de la relación entre investigados y objeto: El investigador y las personas investigadas, están interrelacionadas lo que implica que se influyen entre ellos. En nuestro caso esto sucede por la relación que se consigue entre

el profesor y el alumno, de la forma profesor - capitanes del recreo - participantes.

- La naturaleza de las conclusiones: No podemos realizar generalizaciones a la hora de sacar conclusiones de lo analizado, lo único a lo que podemos aspirar es a deducciones de trabajo que se refieran a nuestro contexto particular. Vamos a constatar cómo se va desarrollando el programa de dinamización de los recreo en un grupo de alumnos amplio durante un determinado período de intervención.
- Método de recogida de información: Utilización de Instrumentos que nos aportan datos cualitativos. En nuestro caso utilizamos instrumentos como el diario del maestro, acta de cada sesión, entrevista al alumnado, profesores y dirección (después de cada sesión, al comienzo del proyecto y al final) y grabaciones de vídeo puntuales.
- Fuentes de la teoría: Los naturalista defienden el hecho de que la teoría nace de los hechos y acontecimientos que se van dando. Nosotros vamos sacando conclusiones a los largo de todo el proceso.
- Instrumentos: Los naturalistas se posicionan hacia utilizarse a ellos mismos como instrumentos, lo que les hace perder algo de fiabilidad y objetividad (en el sentido racionalista) con el fin de ganar mayor flexibilidad y oportunidad de construir sobre el conocimiento táctico. En nuestro estudio, aunque la yincana es dirigida principalmente por los capitanes del recreo (alumnado de 6º), el mismo investigador es el que imparte las sesiones de preparación de este alumnado y dirige y controla indirectamente el proyecto. Esto favorece esa interrelación y enriquece mucho el proceso de la investigación.
- Escenario: Vamos a estudiar una situación particular que no tiene porque representar ni defender una generalización y extrapolación a la mayoría de la población, por ello el informe que transmitiremos será un estudio de caso. Tal y como dice Denny (1978, citado en Echavarri, 2000) los estudios de casos son definidos como “un examen completo o intenso de una faceta, una cuestión o quizás los acontecimientos que tienen lugar en un marco geográfico a lo largo del tiempo”. Definiciones de otros autores vienen a coincidir en que los estudios de casos implican un proceso de indagación que se caracteriza por el

examen exhaustivo, detallado, comprehensivo, sistemático y en profundidad del caso objeto de interés (García Jiménez, 1991, citado en Echavarri, 2000).

Los estudios de campo de tipo naturalista se centran genéricamente en la descripción de tendencias de conducta. En nuestro caso utilizaremos el análisis categorial (Camerino, 1992).

A continuación realizamos una breve explicación sobre las características básicas de la Metodología Cualitativa Bisquerra (1989):

- El investigador es entendido como un instrumento de medida, ya que todos los datos recogidos son filtrados por el propio investigador.
- Los estudios suelen ser intensivos y en pequeña escala a causa de la complejidad en que suelen presentarse y recogerse los datos.
- No se acostumbra a poner a prueba hipótesis o teorías ya que el tipo de proceder inductivo ayuda a enriquecer e incluso generar nuevas teorías e hipótesis.
- Hay flexibilidad en el sentir inductivo, evolutivo y artesanal de los procesos de los productos.
- Los diseños de investigación suelen ser emergentes y recursivos en tanto que se van elaborando a medida que avanza la investigación. Los datos que uno va recogiendo sirven para ir reformulando las ideas iniciales al mismo tiempo que se encuentran desajustes que contribuyen a constantes reinterpretaciones de los fenómenos que se observan.
- Los procesos de categorización son largos y complejos ya que se pasa de la no sistematización a la máxima sistematización; por tanto, existen procesos de recategorización.
- Se pueden incorporar descubrimientos que no se habían previsto en un principio.

Como dice Anguera “La tarea de un metodólogo cualitativo es la de suministrar un marco dentro del cual los sujetos respondan de forma que se representen fielmente sus puntos de vista respecto al mundo y su experiencia” (Anguera, 1995, p.514)

Al reflexionar sobre las características de la metodología cualitativa podemos ver que es la metodología que más encaja para la aplicación sobre nuestro objeto de estudio. Así nosotros centraremos en el trabajo con un grupo concreto de alumnos de primero, segundo, tercero, cuarto y parte de sexto y lo que más nos va a interesar es la dinamización de los recreos con la finalidad de convertir los recreos tal y como los conocemos en la actualidad en plataformas educativas, utilizando como hilo conductor una yincana a través de la cual trabajar el respeto, la convivencia y el disfrute.

2.2 Participantes

El doble proyecto está planteado para todo el alumnado desde primero hasta sexto de primaria. Pero debido a las características del centro a las que nos enfrentamos y al tiempo reducido con el que contamos para ponerlo en práctica, decidimos simplificar la propuesta haciéndola menos ambiciosa y más realista para la situación en la que nos encontramos.

La propuesta reajustada sobre la dinamización de los recreos se ha realizado por un lado, para los cursos de primero y segundo de primaria, en la que se pone a disposición nuevo material innovador para que usen en los recreos. Por otro lado, la parte más importante de la propuesta, se lleva a cabo con el alumnado de tercero y cuarto de primaria que son los participantes de la yincana, y doce voluntarios de sexto que son los capitanes del recreo. Todo el alumnado pertenece al mismo colegio, el CPEIP San Jorge (Pamplona). Se trata de un colegio mixto, por lo que los participantes han sido tanto niños como niñas.

En la yincana contamos con un total de 120 participantes entre tercero (a, b y c) y cuarto (a, b, y c) de primaria y 12 voluntarios de sexto que deberán responsabilizarse de organizar a los participantes ya que son los capitanes del recreo. Al ser cuatro clases diferentes en sexto (a, b, c, d), se decide elegir a través de un sorteo entre los que se ofrecen voluntarios a 3 alumnos de cada clase, intentando que haya tanto chicos como chicas.

2.3 Instrumentos

Vamos a llevar a cabo un proceso de triangulación de datos, a través de la utilización de diferentes instrumentos controlando así el sesgo de la investigación. Para ello

nosotros mismos hemos diseñado la utilización de una diversidad de instrumentos para la recopilación de datos.

En primer lugar, cabe destacar los instrumentos utilizados diariamente: El diario del maestro y el acta de cada sesión.

- *El diario del maestro (ANEXO 1)*

En este diario se narra todo lo observado a lo largo de los recreos. Cuenta las observaciones realizadas por parte del maestro y sus impresiones de los recreos sin balón, recreos tradicionales y recreos con yincana. De los dos primeros recreos se hace una comparativa refiriéndose a los juegos a los que juegan, los conflictos ocurridos, las rutinas, la situación de las chicas ante los chicos... y del recreo con yincana se observan numerosos aspectos, desde la responsabilidad de los capitanes del recreo, los niveles de participación, la motivación, hasta la diversión, el respeto y la cooperación. También se observa la actitud del alumnado de primero y segundo de primaria ante el nuevo material aportado.

- *Las actas de las sesiones (ANEXO 2)*

En primer lugar, se realiza una explicación escueta de la sesión. Recoge información sobre las decisiones adoptadas y reajustes de las diferentes actividades desarrolladas. Además existe un apartado donde quedan señalados los aspectos que se han realizado correctamente. También nos proporciona información sobre los aspectos que se deben mejorar.

Otros instrumentos utilizados han sido:

- *Entrevistas al alumnado, a los profesores y a dirección (aparece en el diario del maestro).*

El modelo de entrevista cualitativa utilizada ha sido de carácter informal o no directiva, pero al intentar llevarlo a la práctica en determinadas situaciones hemos tenido que inducir o ayudar a verbalizar sensaciones y experiencias vividas a través de preguntas ya que sino los niños no se lanzaban a contar nada. Por ello hemos tenido que realizar una adaptación de este tipo de entrevistas. Nos acercamos a un tipo de entrevista estructurada en la que

nosotros como entrevistadores formulamos preguntas y el alumno expone sus puntos de vista. Al menos un alumno es elegido diariamente de forma aleatoria para realizar una entrevista, en la que se le formulan preguntas que siguen la línea ¿cómo se han sentido?, ¿qué opinan de la yincana?... de forma que realizan una valoración de la sesión. Esta valoración se realiza de forma oral tras finalizar cada sesión. De forma puntual, hacemos entrevistas a diferentes profesores para conocer su opinión sobre la yincana y si consideran que en los recreos se deberían realizar actividades de este tipo. En dirección hacemos una entrevista final que sigue el modelo de entrevista estructurada, en la cual nosotros como entrevistadores formulamos preguntas con el fin de sacar el máximo partido a la entrevista.

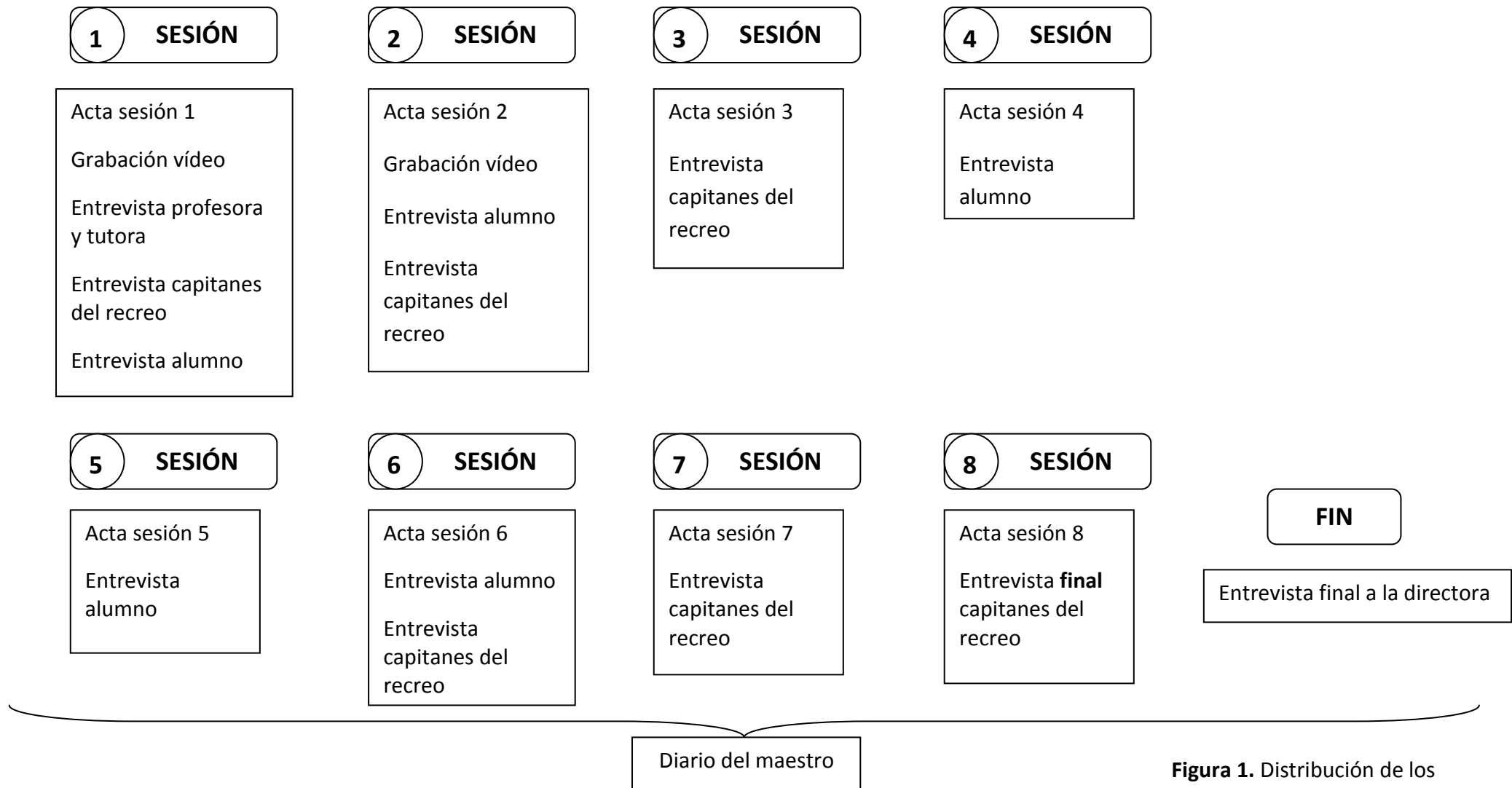
- *Grabaciones de vídeo.*

En este caso, no se debe considerar como un instrumento en sí mismo, sino como un elemento de apoyo para el diario del maestro. Algunos recreos son grabados en vídeo con la finalidad de hacer un análisis posterior de lo que ha ocurrido, de forma que se haga a más profundidad y lo más detallado posible para intentar observar hechos que en la observación directa del momento se nos han escapado. Podemos centrarnos en aspectos como comentarios de los participantes, expresiones faciales y posturales, organización...

Como hemos podido comprobar hemos aplicado instrumentos propios de la metodología cualitativa:

- Diario del maestro
- Acta de cada sesión
- Entrevista al alumnado, profesores y dirección
- Grabaciones de vídeo (apoyo al diario de maestro)

Los instrumentos a lo largo de la experiencia se han distribuido de la siguiente manera:



La dinamización de los recreos hacia el respeto, convivencia y disfrute

Figura 1. Distribución de los instrumentos en la experiencia

Para el desarrollo de la experiencia y la temporalización en cuanto a la aplicación de los instrumentos en la investigación de la motricidad nos hemos basado en el trabajo realizado por Camerino (1995), en el cual plantea la distribución de los instrumentos o estrategia de recogida de datos, entrelazándolos en dos sentidos, longitudinal y transversal. Los instrumentos están distribuidos de una determinada manera para obtener una visión cronológica que permite captar, los dos sentidos de la recogida de datos que se ha hecho.

El longitudinal a partir del diario del maestro, el acta de cada sesión y las entrevistas al alumnado de cada sesión. El transversal a partir de grabaciones de vídeo de algunas sesiones, entrevista final a los capitanes del recreo, entrevista al profesorado puntualmente a lo largo del proceso y entrevista a dirección al finalizar el proyecto.

2.4 Proceso del proyecto

La experiencia se ha desarrollado a lo largo de 15 semanas entre los meses de febrero, marzo, abril y mayo.

La primera semana comenzó el 9 de febrero con la fase de planificación del Trabajo Fin de Grado, la primera revisión bibliográfica para documentarme sobre la situación de los recreos y la delimitación del objeto de estudio.

FEBRERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
9	10	11	12	13	14	15
Planificación + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio						

Figura 2. Calendario sobre la fase de planificación

La segunda semana que empezó el día 16 de febrero me sirvió para seguir con la revisión bibliográfica y documentación, además de realizar el diseño de la propuesta. Este diseño se basa en el planteamiento del proyecto, la temporalización (coordinando

las sesiones con el calendario del centro) y la preparación de las tablas de las actividades/juegos a realizar (ANEXO 3).

FEBRERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
16	17	18	19	20	21	22
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta						

Figura 3. Calendario sobre la segunda semana de la experiencia

En la tercera semana presento el proyecto al profesor de Educación Física para obtener su visto bueno y empezar a ponerlo en práctica. Tras su análisis y reflexión llegamos a la conclusión de que es un proyecto muy ambicioso debido al poco tiempo que tenemos y las características del centro, con lo cual creemos que lo mejor es hacer un reajuste del programa.

FEBRERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
23	24	25	26	27	28	1
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste						

Figura 4. Calendario sobre la tercera semana de la experiencia

En la siguiente semana (cuarta semana), diseño el reajuste del proyecto, basado en un nuevo planteamiento, temporalización y selección de los juegos a realizar (ANEXO 4).

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2	3	4	5	6	7	8
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste (hecha) + Diseño del reajuste del proyecto						

Figura 5. Calendario sobre la cuarta semana de la experiencia

En la quinta semana presento el reajuste del proyecto al profesor de Educación Física y al equipo directivo y tras la aprobación de ambos, a las tutoras de 3º y 4º, para que se lo expliquen a sus alumnos/as y recoger en una lista quienes quieren participar.

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
9	10	11	12	13	14	15
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste (hecha) + Diseño del reajuste del proyecto (hecha) + Presentación del reajuste al profesor de EF, equipo directivo y tutoras de 3º y 4º → Visto bueno						

Figura 6. Calendario sobre la quinta semana de la experiencia

En la sexta semana les presento el proyecto a los tutores de 6º para que me den el visto bueno y empezar a ponerlo en práctica, además de comenzar con la preparación del material que voy a necesitar para realizar las actividades.

MARZO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
16	17	18	19	20	21	22
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste (hecha) + Diseño del reajuste del proyecto (hecha) + Presentación del reajuste al profesor de EF, equipo directivo y tutoras de 3º y 4º → Visto bueno (hecho) + Presentación a los tutores de 6º → Visto bueno + Preparación del material						

Figura 7. Calendario sobre la sexta semana de la experiencia

En la séptima semana me reúno con los capitanes del recreo (alumnado de 6º que se ofrece voluntario) el día 23 de marzo. Llega el momento de la observación de los recreos (25 y 27 de marzo), la fase de intervención (26 marzo) y la fase de recopilación de datos.

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
23	24	25 (*1)	26 (*2)	27 (*1)	28	29
Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste (hecha) + Diseño del reajuste del proyecto (hecha) + Presentación del reajuste al profesor de EF, equipo directivo y tutoras de 3º y 4º → Visto bueno (hecho) + Presentación a los tutores de 6º → Visto bueno (hecho) + Preparación del material (hecho) + Reunión capitanes del recreo + Observación de los recreos (*1) y fase de recopilación de datos + Fase de intervención (*2) y fase de recopilación de datos						

Figura 8. Calendario sobre la fase de intervención y recopilación de datos

Durante el mes de abril realizo la observación de los recreos los martes, miércoles y viernes y su respectiva fase de recopilación de datos, y los lunes y jueves tuvo lugar la fase de intervención con su fase de recopilación de datos.

ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
30 (*2)	31 (*1)	1 (*1)	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13 (*2)	14 (*1)	15 (*1)	16 (*2)	17	18	19
20	21 (*2)	22 (*1)	23 (*2)	24 (*1)	25	26
27 (*2)	28	29	30 (*2)	1	2	3
<p>Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de Educación Física → reajuste (hecha) + Diseño del reajuste del proyecto (hecha) + Presentación del reajuste al profesor de EF, equipo directivo y tutoras de 3º y 4º → Visto bueno (hecho) + Presentación a los tutores de 6º → Visto bueno (hecho) + Preparación del material (hecho) + Reunión capitanes del recreo (hecho) + Observación de los recreos (*1) y fase de recopilación de datos + Fase de intervención (*2) y fase de recopilación de datos</p>						

Figura 9. Calendario sobre la fase de intervención y recopilación de datos

Tras estas intensas semanas de observaciones, intervenciones y recogida de datos, durante las tres próximas semanas de mayo he llevado a cabo la interpretación de los datos, así como la maquetación y la redacción final de todo el proceso.

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
<p>Planificación (hecha) + Revisión bibliográfica + Delimitación del objeto de estudio (hecha) + Diseño de la propuesta (hecha) + Fase piloto / Presentación del proyecto al profesor de</p>						

~~Educación Física → reajuste (hecho) + Diseño del reajuste del proyecto (hecho) +
 Presentación del reajuste al profesor de EF, equipo directivo y tutoras de 3º y 4º → Visto
 bueno (hecho) + Presentación a los tutores de 6º → Visto bueno (hecho) + Preparación del
 material (hecho) + Reunión capitanes del recreo (hecho) + Observación de los recreos (*1) y
 fase de recopilación de datos + Fase de intervención (*2) y fase de recopilación de datos +
 Interpretación de datos, maquetación y redacción final~~

Figura 10. Calendario sobre las últimas semanas de experiencia

3. PRESENTACIÓN, TRATAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Podemos decir que el análisis de datos es una de las tareas más atractivas y al mismo tiempo más compleja en el proceso de la investigación cualitativa. Los datos recogidos normalmente son de tipo descriptivo y narrativo. Si a esta naturaleza de los datos le añadimos el conjunto de informaciones que soportan, hacen que el análisis requiera un cierto esfuerzo y reflexión por parte del investigador.

Para llevar a cabo una investigación cualitativa es necesaria la existencia de una interacción constante entre observación, interpretación de datos, recogida y análisis, lo que hace que en definitiva podamos hablar de que consiste en un proceso constante de acción-reflexión. Bisquerra (1989) aboga por el hecho de que el proceso de recogida de datos debe ser lo más deliberativo posible.

Los datos cualitativos y su importancia han sido estudiados y resaltada por diferentes autores entre ellos ponemos como ejemplo a Camerino (1995), que identifica los datos cualitativos como el resultado de las notas obtenidas en la investigación cualitativa:

“De manera general, y tal como comprobamos en este estudio, el trabajo empírico lleva a la transcripción de notas de campo y a diferentes tipos de documentos escritos que tienden a acumularse –a multiplicarse geométricamente, por ser literalmente exactos- durante la época o épocas de recogidas de datos. Al principio, todo parece ser importante, todo parece digno de ser tenido en cuenta, pero continúan apareciendo nuevos datos que es necesario verificar y contrastar: el volumen se hace notar” (Camerino, 1995, p.37)

A raíz de todo esto, aparecen unas dudas importantes que debemos afrontar ¿Cómo utilizar toda esta riqueza de información? ¿Cómo vamos a poder cuantificarla y estudiarla? Es entonces donde aparece la necesidad de reducir la información y para ello vamos a categorizar y codificar toda la información a través de un instrumento básico en el análisis de los datos que es “El sistema de categorías”.

Tal y como indica Camerino (1995), existe la necesidad de saber codificar y categorizar para poder llevar a cabo el tratamiento de los datos de la investigación, por otra parte autores como Bisquerra (1989), apuntan también la necesidad de la elaboración de un

sistema de categorías para poder clasificar y poder sacar conclusiones de los estudios a través de datos cualitativos.

Para poder conseguir un tratamiento de los datos y un análisis de los mismos, hay que respetar su naturaleza, poniendo en práctica tareas de categorización y reducción de datos. El análisis de los datos es un proceso singular y creativo, es un arte más que una técnica y por eso su aprendizaje no está al alcance de todos (Gil, Rodríguez, García, 1996).

Nuestro proceso de investigación aquí presente está basado en la elaboración de un sistema de categorías (figura 11), el cual va a ser el filtro por el que van a pasar todas las anotaciones descriptivo-narrativas y observacionales obtenidas a través de las diferentes estrategias de recogida de datos.

Para crear nuestro sistema de categorías nos hemos basado en las variables determinantes de nuestro objeto de estudio que son las siguientes: diversión, convivencia y respeto, participación, motivación y asumir responsabilidades.

En el proceso de creación del sistema existen fases, ya que tenemos que determinar cuál es el ideal. En su construcción hemos respetado una serie de premisas establecidas por Anguera (1991) para la elaboración de este sistema de categorías:

- Categorías molares y moleculares: Las primeras tienen una concepción más amplia.
- Tamaño o amplitud de cada categoría: es una decisión que compete única y exclusivamente al que realiza la categorización. Según Anguera (1991), debe existir una discriminación positiva entre ellas y su número no deben ser excesivamente elevado como para que impida o dificulte el registro posterior.
- Definir las categorías de tal forma que sean identificables inequívocamente. Además debe de cumplir la exhaustividad, ya que un suceso ha de poder ser asociado a una categoría del sistema no puede quedarse sin ser categorizado o registrado. La suma de todas las categorías del sistema ha de construir el universo categorial de estudio, incluyendo siempre una que llamaremos conjunto vacío. Y debe cumplir la mutua exclusividad o no inclusividad, lo que significa que una ocurrencia o acontecimiento tan solo puede ser asociado a

una sola categoría del sistema, aunque dos categorías se puedan dar de forma simultánea en el tiempo.

(Echavarri, 2000)

En base a todo lo expuesto anteriormente creamos definitivamente nuestro sistema de categorías que es el siguiente:

SISTEMA DE CATEGORÍAS		
DIVERSIÓN (DI)		
Disfrutar de los juegos		DIJ
Disfrutar del juego en equipo		DJE
Disfrutar gestionando juegos		DGJ
CONVIVENCIA Y RESPETO (COR)		
Respetar a los compañeros/as		RAC
Equidad en el trabajo de grupo		ETG
Resolución de conflictos		REC
Cooperar en equipo		CEE
PARTICIPACIÓN (PA)		
Leve		PAL
Media		PAM
Alta		PAA
MOTIVACIÓN (MO)		
Intrínseca	Positiva	MOIP
	Negativa	MOIN
Extrínseca		MOE
ASUMIR RESPONSABILIDADES (ARE)		
Autonomía en la preparación del material		APM
Puntualidad		PU
Organización de participantes		ORG

Figura 11. Cuadro resumen del sistema de categorías

A continuación presentamos un cuadro explicativo de cada una de las categorías y otro sobre las subcategorías:

Diversión	Los participantes muestran disfrute y agrado frente a los juegos propuestos, así como a jugar en equipo con sus compañeros/as. También pasan un tiempo agradable organizando a los participantes, gestionando el tiempo, el espacio y el material, explicando las actividades y recogiendo las puntuaciones.
Convivencia y respeto	Los participantes respetan en todo momento al resto de compañeros/as, no se faltan al respeto con insultos, se cuidan entre ellos, se respeta las habilidades o capacidades de cada uno, su nivel de actuación. En el grupo todos tienen el mismo rol, nadie es mejor o peor que otros, nadie tiene más protagonismo. Se evitan los conflictos, y los que surgen se resuelven de una forma dialogada, llegando a acuerdos equitativos entre los participantes implicados. También tienen que ayudarse y apoyarse entre ellos, respaldar a sus compañeros en los juegos e intentar que los menos habilidosos aprendan de los más habilidosos.
Participación	Manifiesta el grado de implicación o intervención en los juegos, si es una participación activa, toman parte en el juego porque les gusta o por el contrario es una participación pasiva y no toman parte porque no tienen interés.
Motivación	Manifiesta las ganas, la emoción, el entusiasmo, la ilusión, la curiosidad y los nervios de los participantes por la actividad. Además indica la forma en la que se les motiva, cuándo, cómo, por qué, para qué.
Asumir responsabilidades	Esta categoría va dirigida sobre todo a los “capitanes del recreo”. Mide el grado en el que son lo suficientemente autónomos como para coger el material necesario, guardarlo, organizar los equipos, saber explicarles los juegos porque previamente han leído el cuaderno de los capitanes del recreo, rellenar la ficha de puntuación. También ser responsables de no olvidarse qué días hay yincana y ser puntuales.

Figura 12. Cuadro explicativo de las categorías

DIVERSIÓN	
DIJ	Disfrutar de los juegos: Los participantes a nivel individual, disfrutan de los juegos, se divierten, sonríen, se emocionan, se ilusionan, se sienten felices
DJE	Disfrutar del juego en equipo: Los sujetos pasan un buen rato jugando con sus compañeros, ríen y comentan positivamente el juego entre ellos
DGJ	Disfrutar gestionando juegos: Los capitanes del recreo se divierten organizando a los participantes, gestionando el tiempo de juego, el espacio disponible y el material utilizado, explicando las actividades y recogiendo puntuaciones
CONVIVENCIA Y RESPETO	
RAC	Respetar a los compañeros/as: Respetan el nivel, las habilidades y capacidades de cada uno, no se insulta ni se falta al respeto al resto de los compañeros/as. Se cuidan y se comprenden entre ellos.
ETG	Equidad en el trabajo de grupo: Nadie es mejor que nadie, todos tienen la misma importancia dentro del equipo, nadie queda fuera, no hay pirámides de popularidad dentro del grupo
REC	Resolución de conflictos: Intentan evitar los conflictos, pero aquellos inevitables los resolverán de una forma dialogada, llegando a una solución consensuada por ambas partes
CEE	Cooperar en equipo: Se ayudan y animan entre ellos para dar seguridad y sacar lo mejor de cada uno. Los más habilidosos ayudan a los menos habilidosos
PARTICIPACIÓN	
PAL	Participación leve: La participación a lo largo de los juegos es poca, no están interesados, toman parte en la actividad porque se sienten

	“obligados”
PAM	Participación media: La participación en los juegos es abundante, aunque no llega a ser exitosa al completo
PAA	Participación alta: La participación es un éxito, participan de forma muy activa y toman parte en las actividades de forma voluntaria
MOTIVACIÓN	
MOI	Motivación intrínseca: Los participantes muestran ganas, interés, están emocionados, entusiasmados, ilusionados, sienten curiosidad e inquietud por la actividad
MOE	Motivación extrínseca: La forma en la que se les motiva desde fuera, cómo, cuándo, por qué, para qué...
ASUMIR RESPONSABILIDADES	
AMP	Autonomía en la preparación del material: Son capaces de coger el material, cuidarlo, guardarlo...
PU	Puntualidad: Se acuerdan de los días que hay yincana y llegan puntuales a coger el material.
ORG	Organización de los participantes: Saben con qué clase les toca cada día y dónde y cómo tienen que colocarlos para hacer la actividad. Además saben explicar la actividad y rellenar la ficha de las puntuaciones

Figura 13. Cuadro explicativo de las subcategorías

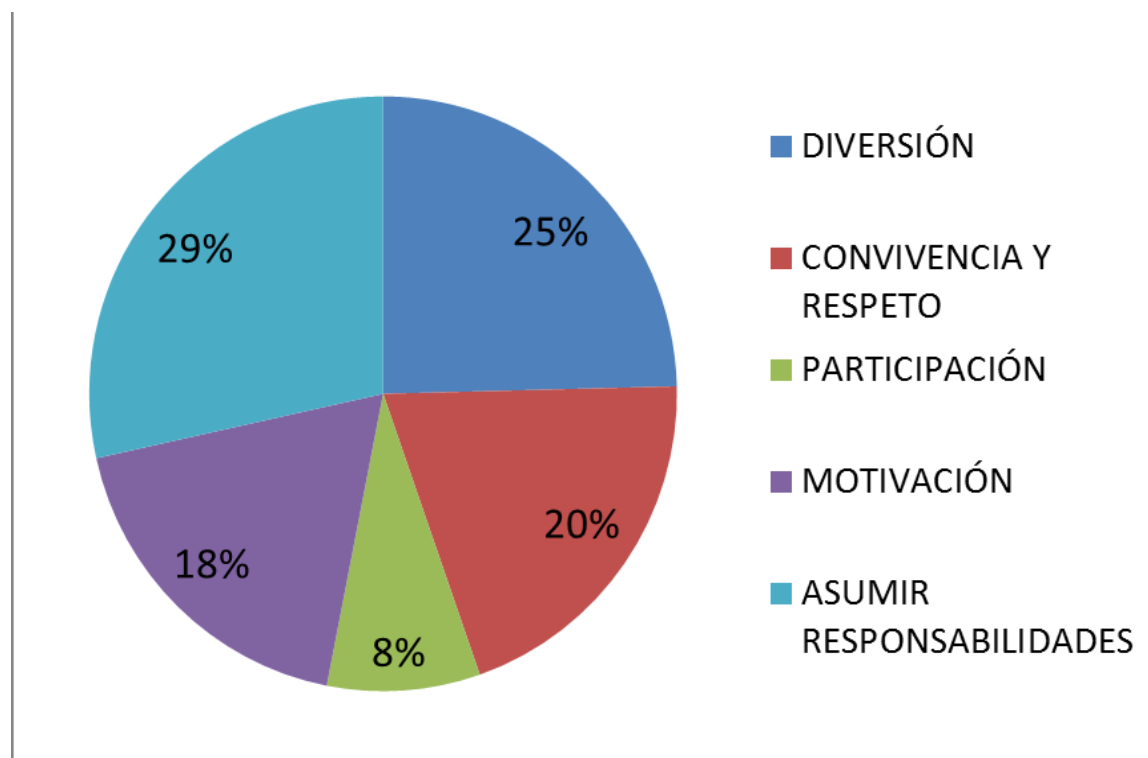
Tras pasar el filtro por las anotaciones descriptivo-narrativas y observacionales obtenidas a través del diario del maestro, las actas de cada sesión y las entrevistas al alumnado, profesores y dirección, vamos a realizar un análisis de los mismos. En la presente tabla se reflejan las categorías y los instrumentos, señalando cuántas veces aparece cada categoría en los instrumentos.

Tabla 1. Recogida de datos por categorías e instrumento

	Diversión	Convivencia y respeto	Participación	Motivación	Asumir responsabilidades
Actas de sesión	11	2	1	6	23
Diario del maestro	50	52	24	39	61
Entrevistas	15	8	1	12	4
Total	76	62	26	57	88

3.1 Primer nivel de análisis

El primer análisis corresponde a un cómputo global de tendencias, esto quiere decir que tras haber analizado toda la documentación, se crea una gráfica en la cual obtendremos qué categoría ha sido la que más aparece en los documentos y con ello la que más importancia o relevancia ha obtenido a lo largo del proyecto.

**Figura 14.** Gráfica de los resultados obtenidos según las categorías establecidas.

Como podemos observar en el gráfico, los porcentajes entre casi todas las categorías son bastante parecidos, se mantienen estables. Esto quiere decir que todas las categorías (menos la de participación, que analizaremos el por qué más adelante) aparecen, más o menos por igual, en los datos recogidos tras nuestra investigación cualitativa. Esto nos hace ver que todas las categorías han sido relevantes en la yincana, todas tienen una gran importancia. Se puede deber a que para que la yincana saliera adelante y saliera bien, era imprescindible mantener los niveles de motivación, diversión, convivencia y respeto entre el alumnado altos y que los capitanes del recreo fueran responsables y cumplieran con sus funciones. Vemos que para que se lleve a cabo la yincana es importante que los aspectos mencionados anteriormente se den de una forma equilibrada, que todos aparezcan en un gran porcentaje.

La categoría que más aparece es *Asumir responsabilidades de manera que representa el 29%* de la información obtenida. Estos datos nos están indicando que los capitanes del recreo fueron lo suficientemente autónomos como para coger el material necesario, guardarlo, organizar los equipos, saber explicarles los juegos porque se los han preparado... También fueron responsables de no olvidarse qué días hay yincana y ser puntuales. Es importante que esta categoría sea alta porque para que la yincana salga adelante los capitanes del recreo tienen que cumplir con sus funciones y responsabilidades, ya que son ellos quienes la organizan, sin capitanes del recreo que se encarguen de dirigir la yincana, ésta no se podría llevar a cabo. Afortunadamente esta categoría siempre aparece de forma positiva y no negativa ya que en todos los recreos los capitanes del recreo se han implicado totalmente en la yincana, cumpliendo con lo que se habían comprometido y mostrando una gran predisposición para que ésta saliera como esperábamos.

“En cuanto a la responsabilidad de los capitanes del recreo me quedo muy satisfecha, se lo han tomado con calma y sabían llevar muy bien el grupo, explicarles el juego y mantenerlos organizados. Se les ha visto disfrutar bastante de su rol, incluso siendo el primer día y no tener experiencia. Cuando ha tocado el timbre, ellos mismos han recogido el material sin que yo tuviera que decírselo y lo han guardado en su sitio. Solo les he tenido que indicar una vez dónde tenían que colocar al grupo

al principio del recreo, el resto del recreo han sido totalmente autónomos, ellos solos mantenían el orden del grupo y tomaban las decisiones que les parecían más adecuadas”.

(Diario del maestro, jueves 26 de marzo)

“Suponía que los capitanes del recreo iban a ser bastante autónomos a la hora de organización, porque del día anterior lo fueron y ya sabían cómo lo tenían que hacer. Y así fue, cuando bajaron de clase, muy puntuales, cogieron el material de nuevo de forma autónoma y salieron hacia el patio. Se colocaron en la zona que les correspondía y empezaron a llamar cada uno al equipo que iban a controlar. Les explicaron los juegos y en seguida se pusieron a jugar todos”.

(Diario del maestro, lunes 30 de marzo)

Siguiendo a esta categoría tenemos la categoría de *Diversión ocupando un 25%* de los datos recogidos. Estos datos nos revelan que los participantes muestran disfrute y agrado frente a los juegos propuestos, así como a jugar en equipo con sus compañeros/as. Los capitanes del recreo también pasan un tiempo agradable organizando a los participantes, gestionando el tiempo, el espacio y el material, explicando las actividades y recogiendo las puntuaciones. Es muy importante que los participantes se diviertan en la yincana ya que de ello depende que sigan motivados y participando. Vemos que la motivación y la participación están muy ligadas a la diversión y con el siguiente ejemplo comprobamos que si no se divierten, la motivación desciende mucho:

“Ese equipo está muy triste porque no están jugando y no se están divirtiendo. Pierden un poco la motivación porque tenían unas expectativas muy altas y al romperse el balón se quedan muy desilusionados”.

(Diario del maestro, jueves 26 de marzo)

“Se puede apreciar muy bien que todos disfrutaban del juego, se lo están pasando muy bien porque se ríen, intentan hacerlo lo mejor posible, se

les ve inquietos y emocionados... También vemos que comentan el juego entre ellos, se ríen entre los/as amigos/as, lo que nos hace pensar que disfrutaban del juego en equipo”.

(Diario del maestro, lunes 30 de marzo)

“Me lo paso muy bien siempre, es divertida y me río con mis amigos”

(Entrevista al alumnado, martes 21 de abril)

“Me lo he pasado muy bien, he aprendido muchos juegos que no conocía y a saber organizar a los niños”

(Entrevista a capitán del recreo, martes 21 de abril)

El 20% de los datos recogidos pertenecen a Convivencia y respeto, lo cual nos muestra que los participantes respetaron al resto de compañeros/as, no se faltaron al respeto con insultos y respetaron las habilidades o capacidades de cada uno. En el grupo todos tuvieron el mismo rol, nadie es mejor o peor que otros, nadie tiene más protagonismo. Se evitaron los conflictos, y los que surgieron se resolvieron de una forma dialogada, llegando a acuerdos equitativos entre los participantes implicados. También tuvieron que ayudarse y apoyarse entre ellos e intentar que los menos habilidosos aprendan de los más habilidosos. Es muy importante que esta categoría sea alta debido a que uno de nuestros objetivos principales era conseguir que a través de la dinamización de los recreos se crearan plataformas educativas en las cuales trabajar aspectos sociales como la convivencia y el respeto. Afortunadamente, en muy pocas situaciones esta categoría aparece de forma negativa, en la que no se haya respetado o haya habido conflictos y estas apariciones son “fugaces”.

“Dentro del equipo se animan mucho entre ellos y respetan el turno de cada jugador y a los compañeros, independientemente de si lo hacen mejor o peor. No ocurre ningún tipo de conflicto”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

“Ocurre un pequeño conflicto sobre quién iba delante en la fila y quién detrás, como entre los participantes implicados en el conflicto no lo

pueden resolver solos, los capitanes del recreo tienen que hacer de mediadores y lo solucionan sin ningún tipo de problema”.

(Diario del maestro, jueves 30 de abril)

La categoría de Motivación representa el 18% de los datos analizados, con lo cual los participantes manifestaron las ganas, la emoción, el entusiasmo, la ilusión, la curiosidad y los nervios por la actividad. Como hemos observado anteriormente, está muy ligada a la diversión y a la participación. Podríamos formar un círculo con estas categorías, de forma que si no hay motivación, no hay participación y por lo tanto no hay diversión, y al mismo tiempo, si no hay diversión la motivación se pierde y dejan de participar. Por ello es muy importante que tanto la motivación como la diversión sean altas, para mantener los niveles de participación altos.

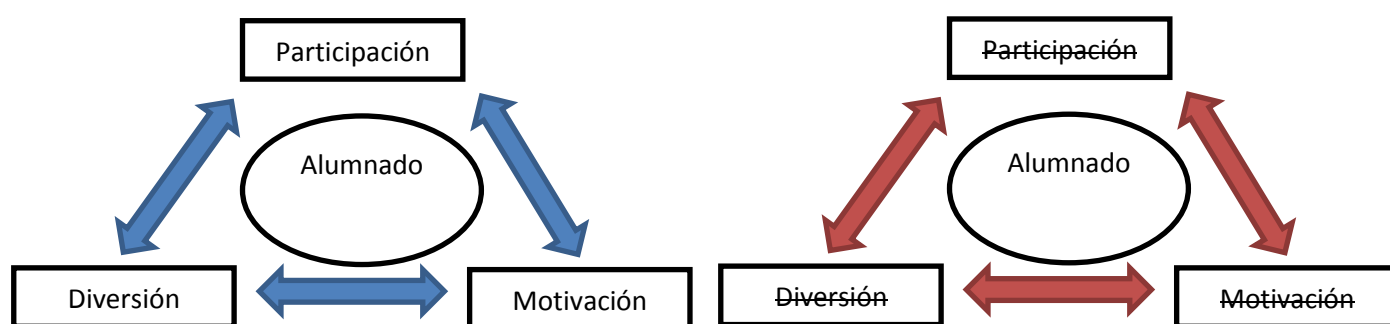


Figura 15. Gráfica de la relación entre motivación, diversión y participación.

“Estaban muy emocionados contándome los puntos que han conseguido entre todos”

(Diario del maestro, lunes 30 de marzo)

“Están muy emocionados y motivados, tanto los capitanes del recreo como los participantes”

(Diario del maestro, jueves 26 de marzo)

“Todos muy emocionados y con pena porque esto se termina, estamos muy satisfechos con el resultado”

(Acta de las sesiones, sesión 8)

En último lugar tenemos *la categoría de participación con un 8%*, no creo que esta categoría aparezca poco porque no sea importante, al contrario, es realmente importante que la participación se mantenga alta porque esto refleja la motivación y la diversión del alumnado. Aparece poco simplemente por cuestión de alusiones, a la hora de redactar los instrumentos se menciona una o dos veces cada día los niveles de participación, con lo cual es obvio que aparezca menos veces.

“Me sorprende muy gratamente porque se han apuntado prácticamente todos, hay alrededor de 133 alumnos/as entre los dos cursos y se han apuntado 120”

(Diario del maestro, miércoles 11 de marzo)

“Eran muchos participantes”

(Entrevista capitán del recreo, jueves 23 de abril)

“La participación es muy alta”

(Diario del maestro, lunes 27 de abril)

“También se nota menos participación al principio, pero poco a poco el alumnado se va enterando de que hay yincana y vienen a jugar”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

3.2 Segundo nivel de análisis

Todos los instrumentos a los que hemos aplicado el filtro de sistema de categorías (el diario del maestro, el acta de las sesiones y las entrevistas) han recogido datos importantes durante nuestra investigación. Por ello el segundo nivel de análisis corresponde a la observación y análisis de la información que nos ha aportado cada instrumento.

3.2.1 En primer lugar vamos a empezar con el diario del maestro

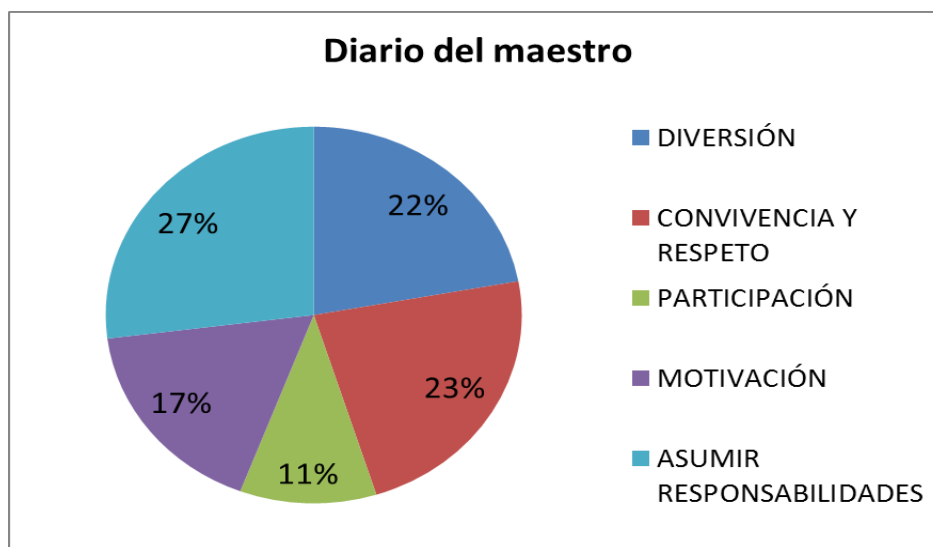


Figura 16. Gráfica sobre los datos registrados en el diario del maestro

En la presente gráfica podemos observar que los porcentajes que representan los datos son bastante parecidos a los porcentajes que observamos en la figura 14 que estaba diseñada teniendo en cuenta los valores obtenidos según las categorías. No es una coincidencia el parecido de estas gráficas. El diario del maestro es un instrumento que recoge información previa a la sesión, durante ésta y de los momentos posteriores, de forma que es la herramienta que más información almacena. Por ello, los datos que hicieron posible realizar la gráfica de la figura 14 estuvieron muy condicionados por este instrumento que recoge datos tan fiables como los otros dos a los que se les aplicó el filtro del sistema de categorías que fueron las actas de las sesiones y las entrevistas. Sin embargo, aunque las gráficas son muy parecidas, no dejan de tener ciertas diferencias entre sus porcentajes que hacen que no sean idénticas y que por ello cobran importancia a la hora de analizarlos.

Los datos recogidos en el diario del maestro durante la intervención didáctica nos muestran que la categoría Convivencia y respeto tuvo más peso respecto a Diversión. Esta diferencia es solo de un 1% y puede ser consecuencia de que el profesor se centrara más en observar si ocurren o no conflictos, si se ayudan y se respetan entre ellos, si no hay faltas de respeto... aspectos que son más fáciles de observar que la diversión, dado que ésta no deja de ser un sentimiento intrínseco de cada persona que

se puede deducir por gestos faciales pero no se puede asegurar hasta que la persona te lo afirma. Es por ello que esta categoría aparecerá más en las entrevistas ya que es el momento en el que se les pregunta directamente si se están divirtiendo o no.

“Se apoyan entre ellos cuando alguien falla, no se enfadan entre los compañeros si alguien hace algo mal, no se insultan ni hay faltas de respeto, respetan las capacidades de cada uno... Como todos tienen su turno dentro de la fila, no hay complicaciones a la hora de que uno tire más que otros. No obstante siempre surge algún pequeño conflicto de quién iba antes en la fila y quién detrás, pero los capitanes del recreo lo solucionan rápido”

(Diario del maestro, lunes 27 de abril)

Las categorías Asumir responsabilidades, Motivación y Participación mantienen los puestos de la gráfica correspondiente a la figura 14, siendo la de Asumir responsabilidades la más relevante de todas las categorías. Una vez más comprobamos la importancia que tienen los capitanes del recreo dentro de la yincana a la hora de preparar el material, organizar a los participantes, asumir problemas y dificultades... al fin y al cabo ellos son quienes adquieren el rol de profesores y al igual que una clase no puede salir adelante sin un profesor que guíe la sesión, la yincana tampoco podría haber salido adelante si ellos no hubieran asumido tan bien el importante papel que tenían.

“los capitanes del recreo bajan puntuales a preparar el material. En el área respira no cabe ninguna duda sobre el material que coger, sin embargo los responsables del área disfruta tienen dudas sobre si coger el material necesario para realizar el juego que estaba previsto, o en cambio coger el material que se necesita para hacer el juego alternativo al que recurrimos el día anterior (...) ellos deciden hacer de nuevo el juego alternativo de meter los aros en los conos. (...) me dicen que visto lo que ocurrió el día anterior con el alumnado de 3º, están seguros que el alumnado de 4º va a comportarse de la misma manera y que prefieren desde el principio sacar el material para el juego alternativo y así no pierden tiempo de recreo. Me parece una respuesta que muestra una gran

responsabilidad, sensatez y capacidad de prever lo que va a ocurrir para buscar antes otra opción más adecuada”

(Diario del maestro, jueves 30 de abril)

La Motivación como he dicho anteriormente, sigue ocupando el mismo puesto con un porcentaje alto, con lo cual nos hace seguir pensando que los niños y las niñas han estado motivados a lo largo del proyecto. Aunque en muy contadas ocasiones, esta motivación ha sido negativa por parte de algún alumno, no ha influido en el desarrollo de la yincana. Dentro de este porcentaje hay que recordar que también entra la manera en la que yo les motivaba desde fuera, es decir, la motivación extrínseca.

“Me encuentro con algunos alumnos y me preguntan por la yincana a ver qué juegos vamos a hacer y se les ve muy interesados, contentos y con muchas ganas de empezar”

(Diario del maestro, miércoles 11 de marzo)

“Les digo que estas cosas suelen ser normales dentro de una clase de educación física, que a veces preparas un juego con mucha ilusión y piensas que les va a encantar y que va a salir muy bien pero te das cuenta que la realidad es otra y no sales como esperabas. Les doy la enhorabuena porque han sabido actuar muy bien y porque el juego que han inventado les ha gustado mucho, ya son unos monitores de yincana expertos”

(Diario del maestro, lunes 27 de abril)

Por último hay que comentar la categoría de Participación, que aunque ocupa el último puesto, ha aumentado su porcentaje respecto a la gráfica anterior. Esto se debe sencillamente porque es en el diario del maestro donde más referencia se hace a la participación, aunque simplemente se haga un comentario sobre ella.

3.2.2 A continuación analizamos las actas de las sesiones

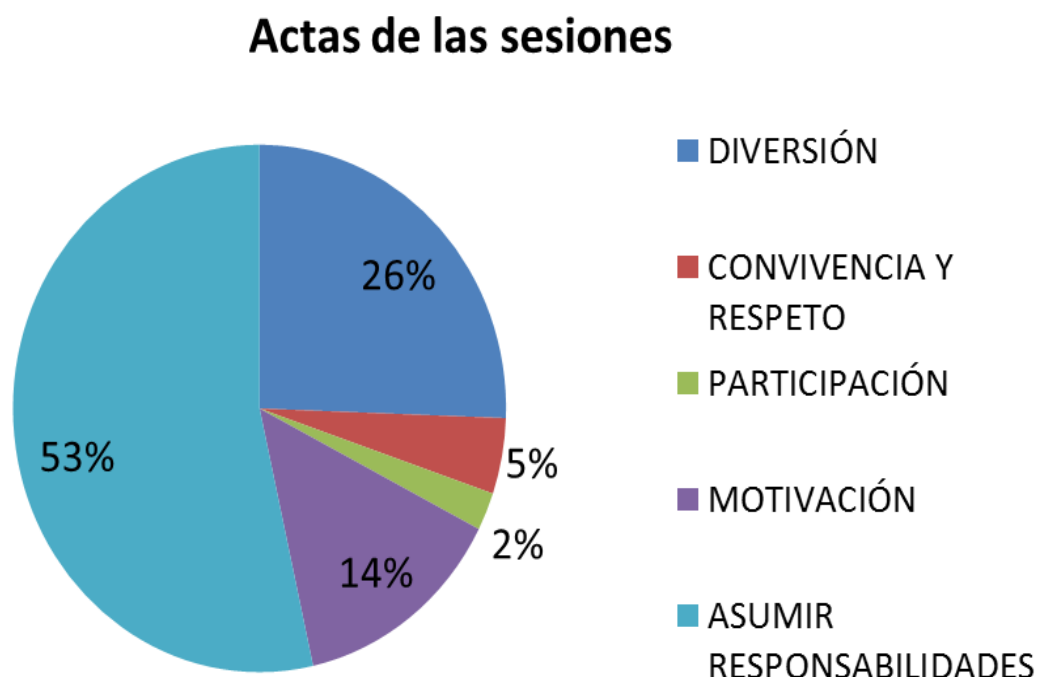


Figura 17. Gráfica sobre los datos registrados en las actas de las sesiones

La categoría *Asumir responsabilidades* vuelve a ser la predominante, esta vez en las actas de las sesiones, con un 53%, lo que implica que más de la mitad de los datos recogidos en este instrumento pertenecen a esta categoría. Esto se debe a que las tablas donde se recogen las actas de las sesiones tienen apartados que corresponden a “decisiones adoptadas y reajustes”, “aspectos que hemos hecho bien” y “aspectos a mejorar”. Estos apartados invitan a hablar de las decisiones tomadas a nivel organizativo, ya que nos piden hablar sobre las decisiones tomadas durante la sesión, lo que se ha hecho bien y lo que podemos mejorar. Quienes toman las decisiones son los capitanes del recreo, con lo cual es obvio que la categoría que más aparezca sea la de Asumir responsabilidades.

“Los capitanes del recreo me proponen jugar a otra cosa y yo les dejo campo libre para que ellos mismos elijan el juego y cojan el material”

(Actas de las sesiones, sesión 2)

“Empezamos haciendo el juego Atrapa la bandera, pero como no salió como esperábamos, los capitanes del recreo proponen jugar al pañuelo”

(Actas de las sesiones, sesión 3)

Una vez más *la categoría Diversión* es de las que más destaca *con un 26%* y esto es debido a que muchos de los reajustes realizados por los capitanes del recreo han venido dados por la diversión de los participantes. En algunas ocasiones los participantes se cansaban de jugar al mismo juego durante todo el recreo y es por ello por lo que los capitanes del recreo decidían cambiar de juego, esto quiere decir que en función a la diversión de los participantes se realizaban reajustes. Por este motivo la categoría *Diversión* aparece tantas veces en las actas de las sesiones.

“(...) jugaron varias veces al juego y se divirtieron, pero llegó un punto en el que se cansaron y querían jugar a otra cosa. Los capitanes del recreo les preguntaron a qué querían jugar (...). Al final decidieron jugar al balón sentado. Salió muy bien y disfrutaron mucho”

(Actas de las sesiones, sesión 5)

“Tanto los participantes han disfrutado con los juegos, como los alumnos/as de 6º se han divertido con el rol de capitanes del recreo”

(Actas de las sesiones, sesión 8)

Les sigue la categoría *Motivación (14%)*, aunque las veces que aparece tampoco resulta realmente relevante en este instrumento. Simplemente va ligada a que los participantes tienen que divertirse para mantener la motivación intrínseca alta y así conseguir que continúen jugando. Otra motivo por el que aparece es al tener en cuenta que hay que saber parar la yincana porque está resultando caótica para evitar que los capitanes del recreo se agobien y se desmotiven.

“Encima los capitanes del recreo se desmotiven al ver una situación muy caótica que les resulta difícil de controlar”

(Actas de las sesiones, sesión 4)

“Si juegan a algo pero la motivación y las ganas de seguir jugando disminuyen, hay que ofrecerles otro juego”

(Actas de las sesiones, sesión 5)

Por último, las categorías *Convivencia y respeto* y *Participación*, con un 5% y 2% respectivamente, son las que cobran menos importancia en este instrumento. La categoría *Convivencia y respeto* aparece únicamente cuando hacemos referencia a que ha ocurrido algún conflicto y que a causa de éste hemos tenido que realizar algún ajuste.

“Debido al comportamiento de los participantes (estaban muy revueltos tras la vuelta de Semana Santa, no escuchaban ni atendían las explicaciones de los capitanes del recreo...) decidimos cambiar el juego”

(Actas de las sesiones, sesión 3)

En cuanto a la *Participación* solo hacemos referencia una vez a ella en este instrumento y se debe simplemente a un comentario que dice que en la última semana es importante observar la motivación y la participación.

“Comenzamos la última semana de yincana en el colegio. Importante observar la motivación y la participación, ya que es clave para saber si ha gustado o no”

(Actas de las sesiones, sesión 7)

3.2.3. Para finalizar analizamos las entrevistas

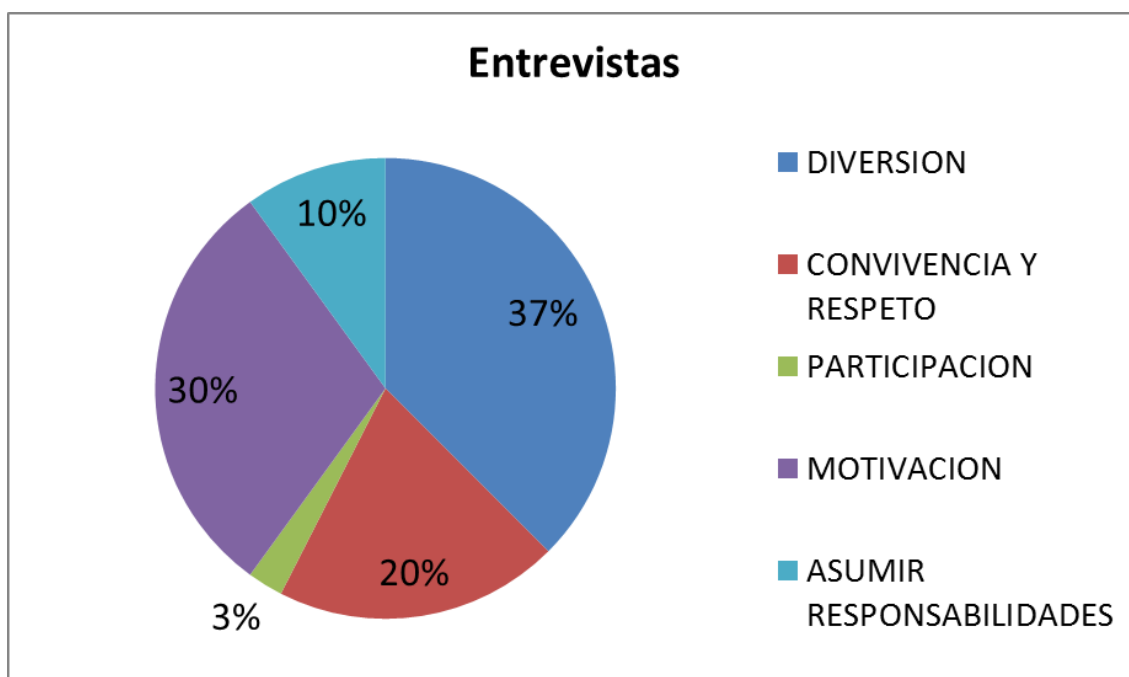


Figura 18. Gráfica sobre los datos registrados en las entrevistas

Esta gráfica es muy diferente a las que hemos analizado anteriormente. En primer lugar hay que destacar que la categoría Asumir responsabilidades que siempre ha ocupado el primer puesto, ahora ocupa el cuarto y que en su lugar tenemos la *Diversión con un 37%*. Esto se debe a que las entrevistas han sido el momento para hablar directamente con los participantes sobre sus sentimientos, ya que la diversión sigue siendo parte de un sentimiento intrínseco. En todas las ocasiones que hemos entrevistado tanto a los participantes de la yincana como a los capitanes del recreo, nos han dicho que se divierten mucho en la yincana, lo cual es primordial para seguir haciendo este tipo de proyectos. No hay que olvidar que la diversión es uno de nuestros objetivos principales, al margen de la convivencia y el respeto, al fin y al cabo el recreo es un espacio de descanso en el que deben divertirse de una forma sana.

“Al principio estaba un poco perdido, pero luego me lo he pasado muy bien”

“Ha sido divertido”

(Entrevistas a los capitanes del recreo, jueves 26 de marzo)

“Le pregunto al alumnado de 3º que tal se lo han pasado y me dicen que muy bien”

(Entrevista a los participantes, lunes 30 de marzo)

“Nos dicen que les gusta mucho la yincana y que se lo pasan muy bien, que disfrutan jugando”

(Entrevista a los participantes, jueves 16 de abril)

La categoría *Motivación* es la siguiente en este instrumento, con un 30% y el motivo viene a ser parecido que el de la categoría anterior. Las entrevistas son un momento en el que el alumnado muestra sus sentimientos y con ello vemos la motivación que tienen. Además también nos permite hablar con los capitanes del recreo y darles la enhorabuena por como lo están haciendo, lo cual no deja de ser parte de la motivación extrínseca.

“Estaban muy emocionados contándome los puntos que han conseguido entre todos”

(Entrevista alumnado, lunes 30 de marzo)

“En primer lugar les doy mi enhorabuena (a los capitanes del recreo) por su buena predisposición en todo momento, su puntualidad, su afán por aprender e intentar mejorar, por su paciencia con los niños/as y sobre todo por haberme ayudado con la preparación de este proyecto que nos parece tan innovador”

(Entrevista a los capitanes del recreo, jueves 30 de abril)

Convivencia y respeto sería la categoría que ocupa el tercer puesto (20%), aparece cuando los participantes me cuentan que han animado a sus compañeros y que les ayudan para conseguir más puntos entre todos.

“Me dicen que se han animado mucho y que cuando alguien no conseguía punto no pasaba nada y que le apoyaban y animaban a hacerlo mejor. Uno de ellos me dice: yo a mi compañero le he enseñado cuál era mi truco para meterlas todas”

(Entrevistas al alumnado, lunes 30 de marzo)

También aparece cuando hablo con los capitanes del recreo sobre cómo se han comportado o si a ocurrido algún conflicto durante el recreo y la forma en la que lo han solucionado.

“Encima los participantes han colaborado, se han portado bien y han estado atentos”

(Entrevista capitanes del recreo, jueves 23 de abril)

Asumir responsabilidades, como he dicho anteriormente ocupa el cuarto puesto con un 10% y Participación el último con un 3%. El motivo es que en las entrevistas no hemos dedicado nada de tiempo en hablar sobre la participación y la organización, aunque por otro lado hubiera sido interesante conocer la opinión de los participantes en cuanto a qué les parece que sean sus compañeros de 6º quienes dirigen los juegos.

Aparecen esporádicamente comentarios de los capitanes del recreo diciendo que son muchos participantes y que aun así han sabido controlar y dirigir bien.

“Aunque eran muchos participantes para controlar y organizar y ellos eran menos capitanes del recreo, lo han hecho muy bien”

(Entrevista a capitanes del recreo, jueves 23 de abril)

3.3 Tercer nivel de análisis

En este apartado se van a analizar las subcategorías de cada una de las 5 categorías analizadas anteriormente.

En primer lugar, comenzaremos con la *categoría Asumir responsabilidades*, ya que ha sido la variable que más ha destacado.

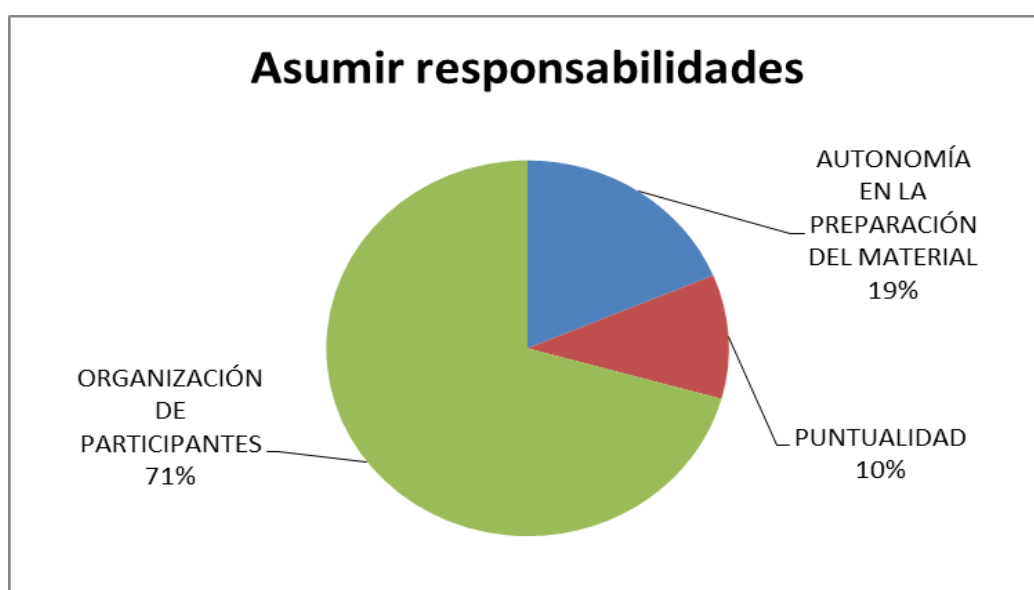


Figura 19. Gráfica sobre la categoría asumir responsabilidades

Como observamos en el gráfico, el 71% de la información obtenida en esta categoría ha sido en lo referente a la *organización de los participantes*. Esto nos muestra que los capitanes del recreo han sabido con qué clase les toca cada día y dónde y cómo tienen que colocarlos para hacer la actividad. Además han sabido explicar la actividad y rellenar la ficha de las puntuaciones. Dentro de las subcategorías me parece la más importante porque de ella depende que la yincana se desarrolle bien, con lo cual que el porcentaje sea tan elevado, es muy buena señal.

“Ellos van diciéndoles a los participantes que se coloquen en fila uno tras otro. Colocan los aros de la misma forma que en el dibujo que aparece en el cuaderno del capitán del recreo. Les explican el juego a los participantes que prestan mucha atención y comienzan a jugar. Durante el juego los capitanes del recreo llevan muy bien el orden, cuando un participante tira, el capitán coge el saquito y se lo pasa al siguiente de la fila”

(Diario del maestro, jueves 26 de marzo)

La autonomía en la preparación del material tiene un 19% y la puntualidad un 10%, estos porcentajes aunque sean bajos no indican que no hayan sido relevantes en el proyecto, simplemente se han mencionado menos veces. Los capitanes del recreo siempre han sabido qué material tenían que coger para preparar cada actividad, incluso cuando cambiaban de juego eran lo suficientemente autónomos como para coger el material que creían necesario.

“Cogen el material que necesitan, una vez más, de forma autónoma y salen al recreo”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

“Cogen de forma autónoma el material que necesitan (yo solo les indico dónde estaba guardado, pero ellos ya sabían el número de aros, saquitos, balones... que tenían que coger)”

(Diario del maestro, 26 de marzo)

La puntualidad se menciona una vez cada día y siempre es de forma positiva, todos los días los capitanes del recreo han sido muy puntuales.

“Cuando bajo al recreo me llevo una gran alegría porque los capitanes del recreo ya estaban cogiendo el material que necesitaban con mucha puntualidad”

(Diario del maestro, lunes 13 de abril)

En segundo lugar presentamos una gráfica de *la categoría diversión*, en la cual podemos observar tres subcategorías: disfrutar de los juegos, disfrutar del juego en

equipo y disfrutar gestionando los juegos (dedicada únicamente a los capitanes del recreo).

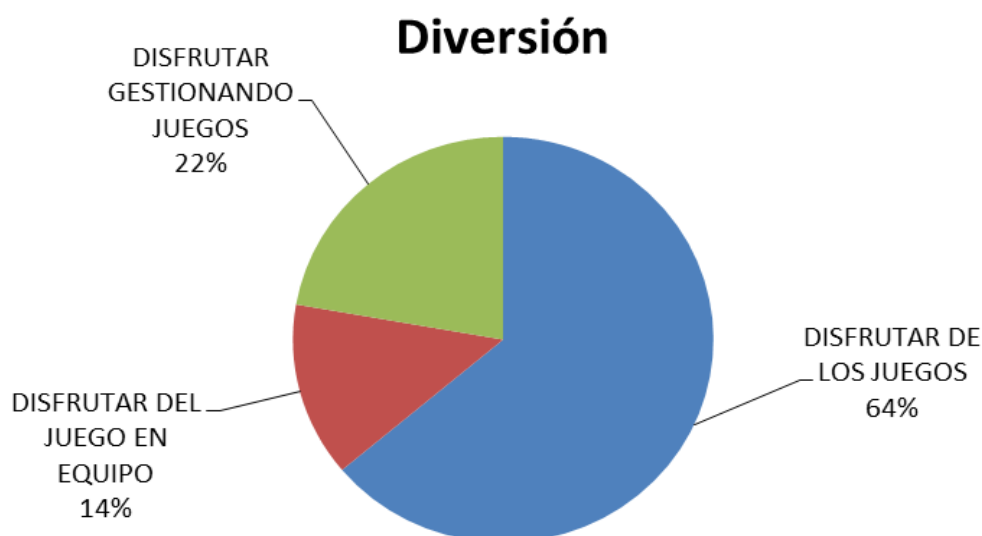


Figura 20. Gráfica sobre la categoría diversión

Como ya se ha comentado anteriormente, observar la diversión es algo complicado porque es un sentimiento intrínseco y puede hacernos caer en confusiones de forma que nos puede parecer que no se están divirtiendo porque no hacen muestra de hacerlo, pero en realidad están disfrutando, o al contrario. La subcategoría que más resalta, con un 64% es *Disfrutar de los juegos*, lo cual nos hace pensar que los participantes de la yincana han disfrutado de los juegos mucho, lo cual es algo importante para que la motivación y la participación se mantengan en niveles altos. No hay que olvidar que en algunos casos, afortunadamente son pocos, esta subcategoría ha aparecido pero de manera negativa en la cual los participantes no estaban disfrutando. Por este motivo los capitanes del recreo tenían que realizar ajustes en la programación y hacer algún cambio de juego con la intención de que se lo pasaran bien.

“A 3º les gusta mucho el juego ¡Qué puntería! ya que se les ve emocionados, felices e ilusionados”

(Diario del maestro, lunes 30 de marzo)

“Se puede apreciar muy bien que todos disfrutan del juego, se lo están pasando muy bien porque se ríen, intentan hacerlo lo mejor posible, se les ve inquietos y emocionados...”

(Diario del maestro, lunes 30 marzo)

“Me parece muy importante tener en cuenta que cuando un juego a dejado de resultarles divertido, hay que cambiarlo, después de todo, nuestra intención es que se diviertan jugando y que conozcan nuevos juegos”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

La siguiente subcategoría es *Disfrutar gestionando juegos con 22%*, nos muestra que los capitanes del recreo se divirtieron organizando a los participantes, gestionando el tiempo de juego, el espacio disponible y el material utilizado, explicando las actividades y recogiendo puntuaciones. El porcentaje no es muy alto, pero se debe a que únicamente nos referimos a esta subcategoría en las entrevistas a los capitanes del recreo.

“Me ha gustado sentirme como los monitores de yincanas y sentir esa responsabilidad”

(Entrevista capitanes del recreo, jueves 26 de marzo)

“Me lo he pasado muy bien, he aprendido muchos juegos que no conocía y a saber organizar a los niños”

(Entrevista capitanes del recreo, jueves 30 de abril)

Disfrutar del juego en equipo ocupa el último lugar con un 14%, así como es muy complicado observar el disfrute, aún lo es más decidir si este disfrute viene dado por que están jugando en equipo. Tras las observaciones realizadas se puede concluir con que han disfrutado jugando con sus compañeros.

“Además se puede apreciar que les gusta jugar con sus compañeros porque se ríen cuando alguien se equivoca y se lo pasan muy bien juntos, hablan sobre el juego y se les ve emocionados”

(Diario del maestro, lunes 13 de abril)

En tercer lugar vamos a presentar la gráfica de Convivencia y respeto para analizar sus subcategorías.



Figura 21. Gráfica sobre la categoría convivencia y respeto

La primera subcategoría con un 40% es la de *Resolución de conflictos*. Esto no quiere decir que hayan surgido muchos conflictos a lo largo de las yincanas, simplemente aparece muchas veces porque siempre se comenta si el día ha transcurrido con o sin conflictos. Obviamente algún día ocurre algún conflicto, pero nada grave que los capitanes del recreo no pudieran resolver y entonces se habla sobre cómo se ha resuelto, por ello hay más datos recogidos.

“A nivel de conflictos, no ocurre ningún conflicto grave. De vez en cuando hay alguna discusión entre algunos participantes, pero lo solucionan ellos mismos o los capitanes del recreo cuando es necesario”

(Diario del maestro, lunes 30 de marzo)

Le sigue *Equidad en el trabajo en grupo* con un 25%, entre los participantes nadie es mejor que nadie, todos tienen la misma importancia dentro del equipo, nadie queda fuera, no hay pirámides de popularidad dentro del grupo. Ningún participante en ningún momento le dijo a los capitanes del recreo o al profesor que alguien no les dejaba jugar.

“Todos tienen el mismo rol en el juego, nadie es o hace más ni menos que el resto, todos comparten un mismo papel, forman parte de un mismo equipo”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

El tercer puesto lo ocupa *Respetar a los compañeros con un 19%*. No ha habido faltas de respeto o insultos, todos han respetado el nivel, las habilidades y capacidades de cada uno.

“Se respetan entre ellos, no hay insultos ni faltas de respeto, si a algún participante se le escapa el balón y pierden un poco de tiempo, nadie le recrimina que lo ha hecho mal ni nada por el estilo”

(Diario del maestro, jueves 23 de abril)

Por último tenemos *Cooperar en equipo (16%)*, puede que sea la subcategoría de la que se ha recogido menos datos, porque en algunas ocasiones los juegos eran más individuales y no invitaban a la cooperación entre ellos. No obstante, en el momento que había algún juego cooperativo, todos ponían su granito de arena para intentar hacerlo lo mejor posible y conseguir puntos.

“Se animan mucho entre ellos, veo que están disfrutando no solo del juego, sino de colaborar en equipo para conseguir un mismo fin, cada uno lo hace lo mejor que puede, corre lo más rápido posible y pasan el balón de una forma muy ágil para no perder ni un segundo y poder llegar a la meta los primeros”

(Diario del maestro, jueves 23 de abril)

En cuarto lugar presentamos la gráfica de la categoría *Motivación*, con las subcategorías motivación intrínseca que puede ser positiva o negativa y la motivación extrínseca, que es la que viene dada desde fuera.

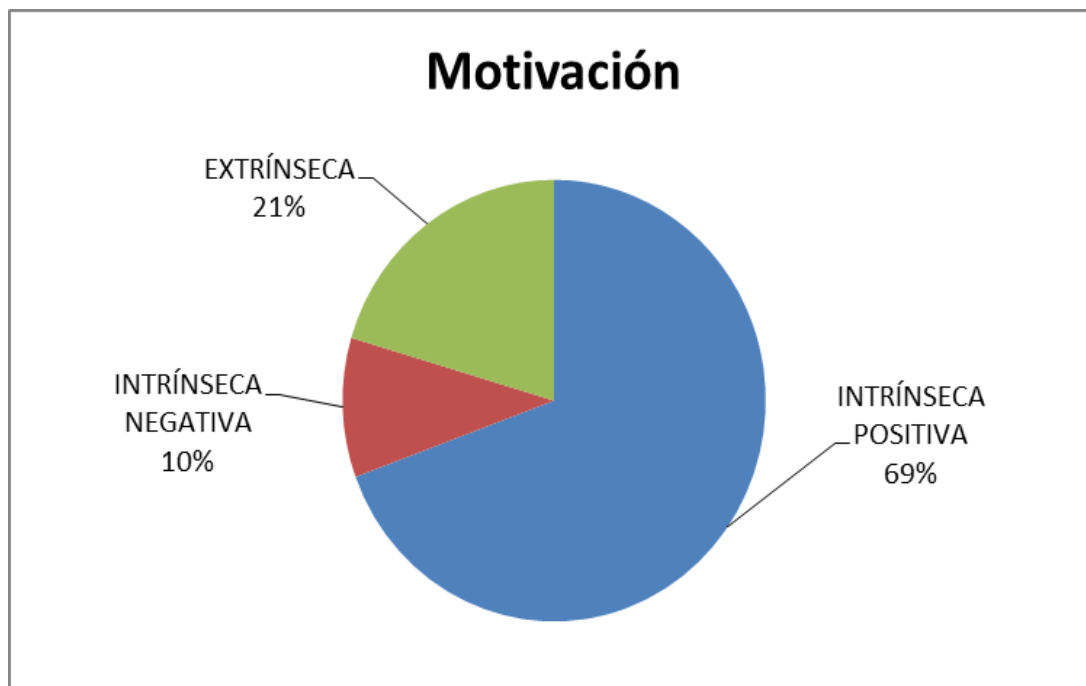


Figura 22. Gráfica sobre la categoría motivación

Como observamos en la gráfica, los datos recogidos en relación a la *motivación intrínseca positiva* son los más representativos (69%), esto nos muestra que los participantes, en la mayor parte del proyecto han tenido una motivación muy positiva hacia la yincana, lo cual ha beneficiado mucho al desarrollo de la misma. El alumnado ha mostrado ganas, interés, emoción, entusiasmo, ilusión, han sentido curiosidad e inquietud por la actividad.

“Hoy me da la sensación que están más motivados que días atrás, puede que sea porque es el último día y les da pena acabar y quieren aprovechar el recreo lo máximo posible”

(Diario del maestro, jueves 30 de abril)

“Mucho de ellos se ponen muy contentos, les pregunto si les apetece hacerla o no y me dicen que sí porque les gusta mucho”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

Sin embargo, en momentos muy puntuales han podido llegar a sentir lo contrario debido a que el juego no les gustara lo suficiente o algún conflicto, lo cual les ha llevado a que su motivación descendiera. Es a esto a lo que nos referimos con

motivación intrínseca negativa, que afortunadamente en el gráfico ocupa el último lugar con un 10%.

“Después de la segunda carrera, llega un momento en el que no quieren volver a jugar a este juego porque se habían cansado de hacer carreras, han pasado de estar altamente motivados a que su motivación se reduzca mucho”

(Diario del maestro, martes 21 de abril)

Por otro lado, en el segundo lugar con un 21% tenemos la *motivación extrínseca*, la cual hace referencia a los comentarios de ánimo o a la forma que se tenga para animar a los participantes y a los capitanes del recreo para hacer que su motivación crezca.

“En primer lugar les doy mi enhorabuena por su buena predisposición en todo momento, su puntualidad, su afán por aprender e intentar mejorar, por su paciencia con los niños/as y sobre todo por haberme ayudado con la preparación de este proyecto que nos parece tan innovador”

(Diario del maestro, jueves 30 de abril)

Por último, a continuación vamos a analizar el gráfico de *Participación*.

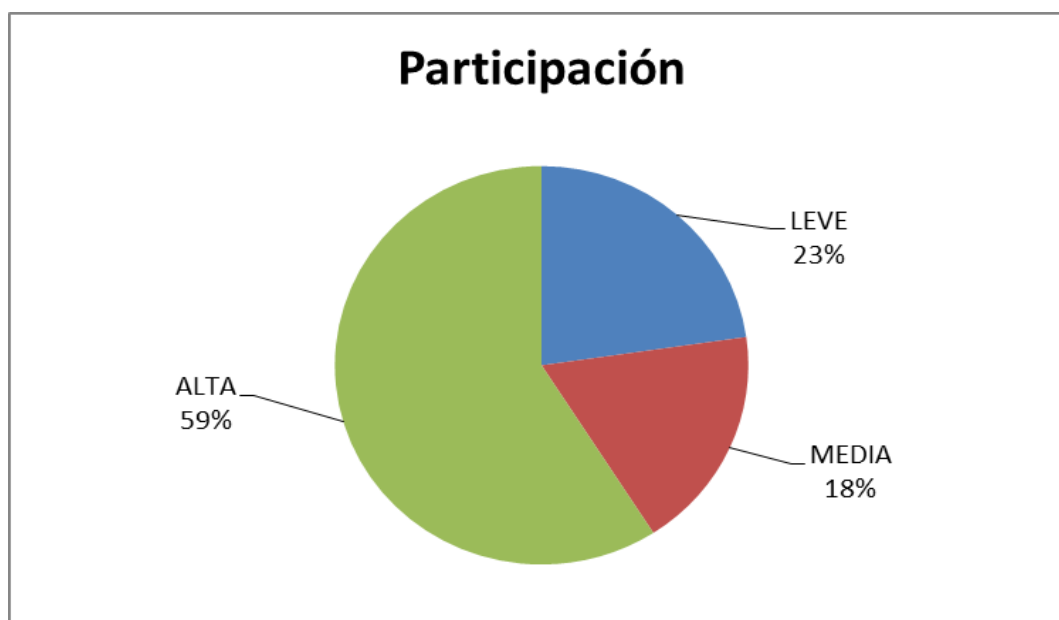


Figura 23. Gráfica sobre la categoría participación

Como podemos observar, más de la mitad de las ocasiones la *participación ha sido alta con un 59%*. Esto nos indica que a la mayor parte de los participantes les ha gustado mucho la yincana y seguían participando. El *23%* representa la parte en la que la *participación era leve*, lo que ocurría en algunas ocasiones es que al comienzo del recreo participaban menos niños y niñas, pero en el momento que los demás veían que juego era querían jugar, con lo cual la participación ascendía bastante. Por último tenemos que un *18% era participación media*. Es complicado decidir cuando la participación es alta, baja o media porque no hay un número exacto que lo indique, con lo cual son datos que no dejan de ser objetivos.

3.4 Comparativa entre expectativas iniciales y resultados finales

En el presente apartado voy a realizar un estudio comparativo entre mis expectativas iniciales, es decir, mi punto de partida, cómo me sentía antes de empezar, cuáles eran mis miedos o preocupaciones, cuál era mi grado de confianza en que saliera bien... y lo que ocurrió en realidad, los resultados finales, lo que me sorprendió porque no me imaginaba que fuera a salir tan bien o lo que me defraudó porque pensaba que iba a salir mejor.

En primer lugar, cuando comencé a diseñar el proyecto estaba segura de que iba a ser fácil ponerlo en práctica, al fin y al cabo eran cuatro áreas dirigidas por los capitanes del recreo de forma autónoma y mi única función era observar y recoger datos para el análisis posterior. Sin embargo, la realidad fue otra. Cuando me reuní con el profesor de educación física me di cuenta de que el proyecto inicial era demasiado ambicioso y que era necesario un reajuste del mismo que implicara la participación de menos cursos. Unos meses atrás había realizado las prácticas de la universidad en este colegio en la especialidad de educación física, lo cual era un punto a mi favor porque conocía que en este colegio existe un número muy elevado de matriculaciones, alrededor de 600 matriculaciones anuales. Me sorprende que en el diseño de la propuesta no hubiera tenido en cuenta este dato que es tan relevante a la hora de llevar a la práctica el proyecto porque lo dificulta mucho. Por otro lado, también es importante que yo conociera al alumnado y sus intereses, de forma que sabía previamente qué tipos de juegos les gustaban, cómo se comportan, quiénes tienen más dificultades de

comportamiento, cómo actuar ante ellos... otro punto a favor es que el alumnado me conocía y hemos compartido muy buenos momentos juntos. Una vez realizado el reajuste del proyecto, pensaba que llevarlo a la práctica iba a ser coser y cantar en el momento que desde dirección me dieran el visto bueno, que todo iba a ser muy rápido y que en pocos días lo iba a llevar a la práctica. Sin embargo aún tenía un largo y lento proceso por delante. Tenía que reunirme con las tutoras de 3º y 4º, explicarles el proyecto, que éstas se lo explicaran a sus alumnos, que se apuntaran en una lista quienes quisieran participar, entregarles la autorización para grabarles y que me la devolvieran... Después de esto tenía que reunirme con los tutores de 6º, volverles a explicar el proyecto, decidir cuántos capitanes del recreo se necesitan, que hagan un sorteo entre los voluntarios y reunirme con ellos para explicarles detalladamente la dinámica de la yincana, sus funciones y las actividades que van a realizar. Para realizar todo esto tenía que encontrar momentos con los tutores que tuvieran libre y era realmente complicado, así como ellos encontrar momentos con sus alumnos para explicarles todo sin que afectara a su programación. Como he dicho anteriormente ha sido un proceso muy lento, no me imaginaba que me fuera a costar tanto pasar esta fase del proyecto, me he dado cuenta de lo lentos que son los engranajes dentro de un colegio. No obstante quiero agradecer a los tutores y al equipo directivo la buena predisposición que han tenido ante la puesta en práctica del proyecto.

En el momento en el que las tutoras me dan la lista del alumnado que se ha apuntado a la yincana me quedo realmente sorprendida porque es una participación muy alta, prácticamente todos los alumnos y alumnas quieren participar. Yo me imaginaba que la participación iba a ser bastante alta porque es un proyecto muy innovador que no se ha hecho nunca en los colegios y están deseando de que se preparen juegos en los recreos, aunque por otro lado nunca hubiera creído que llegara a ser tan alta. Sin embargo siempre tenía la duda de que les diera porque no les apetece jugar y tenía miedo de que nadie se apuntara, al fin y al cabo nunca sabes cómo van a reaccionar ante estas cosas.

Como he dicho anteriormente, me parecía muy fácil llevar a cabo las cuatro áreas de la yincana con sus respectivos cuatro cursos y un total 14 clases. Ahora, tras la puesta en práctica de solo dos áreas para dos cursos y un total 6 clases, me doy cuenta de que no

hubiera sido posible llevar a cabo esa propuesta de repente y yo sola. Son demasiados alumnos y aunque son los capitanes del recreo los encargados de dirigir la yincana, siempre se necesita a una persona adulta controlando en transcurso del recreo y es imposible que un adulto solo pueda estar vigilando las cuatro áreas y recogiendo datos para su estudio posterior. En otro centro con una matriculación inferior estoy segura que si se puede llevar a cabo, pero en este caso, las características del centro lo dificultan mucho y las necesidades son otras. Es realmente cierto que para llegar a la puesta en práctica del primer diseño es necesaria una gran preparación del alumnado, tanto de los participantes como de los capitanes del recreo y la preparación del profesorado, para lo cual se necesita mucho tiempo.

En cuanto a mis expectativas en relación al comportamiento de los capitanes del recreo, pensaba que iban a ser más despistados, que algún día se les iba a olvidar que había yincana, se les iba a olvidar prepararse los juegos, no iban a saber que material necesitaban... confiaba en que lo fueran a hacer bien pero dentro de los despistes de los niños y que iban a tener algunas dificultades para explicar los juegos y que los participantes les atendieran y los respetaran. Estaba segura de que iban a ser más dependientes y que iban a delegar sus funciones en mí. Sin embargo, para mi gran sorpresa nada de esto ocurrió. No se les olvida ningún día que había yincana, bajan siempre muy puntuales y cogen el material que necesitan sin que yo les tenga que ayudar. Organizan a los participantes ellos solos y se sienten libres de tomar decisiones que consideran oportunas como cambios de juego cuando los participantes han perdido interés en ellos. Realmente me sorprende la seriedad con la que se tomaron su cargo, lo responsables y autónomos que fueron. Esto influyó mucho en otro de mis pensamientos, creía que entre una cosa y otra les iba a costar más organizar a los participantes, que se iba a perder mucho tiempo de recreo y que de juego iban a tener poco tiempo, alrededor de 15 minutos. Pero como fueron tan responsables, tenían el recreo completo para jugar y aprovecharlo al máximo.

En relación a los juegos, yo me imaginaba que les iban a gustar porque como he dicho anteriormente, conocía sus gustos y los he tenido muy en cuenta a la hora de elegir los juegos. Y efectivamente así fue, los juegos les gustaron mucho, pero en algunas

ocasiones ocurrió que se aburrían de jugar a lo mismo durante todo el recreo. Esto está muy relacionado con lo que hablaba anteriormente, como pensaba que de juego en el recreo se les iba a quedar unos 15 minutos, los juegos que había preparado habían sido pensados para jugar durante un tiempo corto. Pero como los capitanes del recreo aprovechaban al máximo el tiempo, los participantes tenían que jugar durante casi 30 minutos al mismo juego, con lo cual en algunas ocasiones (dependiendo del tipo de juego que sea, sobre todo cuando era un poco monótono) se aburrían y querían jugar a otra cosa. Esto me hace pensar que para la próxima yincana es conveniente tener dos juegos por área al que recurrir en estos casos.

Por último, antes de poner en práctica la yincana, consideraba que iba a tener que enfrentarme a bastantes conflictos entre el alumnado que los capitanes del recreo no iban a ser capaces de resolver. Pero afortunadamente esto no ocurrió así. Obviamente se dieron casos conflictivos, pero muchos menos de los que yo me había imaginado y encima fueron conflictos que los capitanes del recreo podían resolver, no hubo conflictos graves en los que tuviéramos que intervenir los adultos.

CONCLUSIONES Y CUESTIONES ABIERTAS

A través de este trabajo de fin de grado se ha llevado a cabo una investigación acerca de los recreos y la necesidad de implantar un proyecto que trate de dinamizarlos con el fin de convertirlos en espacios educativos y así evitar situaciones como la marginación, la segregación sexista, agresiones verbales y físicas, numerosos conflictos...

La situación de los recreos del colegio en el que hemos realizado la investigación, no distaba de los resultados de las investigaciones realizadas por diferentes autores, que han quedado reflejadas en el marco teórico en el apartado denominado “Los recreos”. Las conclusiones que he sacado de la observación directa de estos recreos es que los niños y las niñas, por lo general, suelen jugar separados, produciéndose una segregación de género. Las chicas tienden a jugar a la comba, peonza o simplemente se conforman con hablar (sobre todo las niñas de 5º y 6º). Son actividades que no requieren de mucho esfuerzo físico. No ocupan espacios amplios, suelen encontrarse en espacios reducidos alrededor de campos de fútbol o sentadas en bancos. Tampoco suelen ser causantes de conflictos. En cambio, la situación de los chicos es completamente diferente, juegan al fútbol, peleas, pillar... son juegos que se acercan más a modalidades deportivas y que exigen mayor esfuerzo físico, son más activos. Muchos de estos juegos, sobre todo el fútbol y peleas, son causantes de grandes conflictos entre ellos debido a que se juegan de una forma individualizada, no cumplen con las normas, discriminan a los menos habilidosos... Los chicos ocupan los espacios más amplios como son los campos de fútbol o canchas de baloncesto. Un día a la semana, concretamente los miércoles, desde el equipo directivo se ha implantado el día sin balón, en el que el alumnado no puede jugar con el balón en los recreos. Se ha llegado a esta norma debido a que consideran que el balón y los juegos relacionados con éste, son causantes de grandes conflictos. Tras la observación de este tipo de recreos llego a la conclusión de que los niños no saben a qué jugar si no tienen un balón y no pueden jugar a fútbol. Es muy triste pensar que niños de entre 6 y 12 años ven su diversión limitada por un balón, ya que si no lo tienen no saben a qué jugar. Me doy cuenta de que no tienen recursos de juegos sin balón, no tienen alternativas y ni

siquiera se molestaban en buscarlas, han perdido pasar el recreo, antes de buscar un juego entre todos con el que divertirse.

Después de haber vivenciado estos recreos y ver en primera persona en qué situación nos encontramos, confirmo la necesidad de implantar un programa que dinamice estos recreos, que les de ideas sobre a qué jugar y que ayude a interaccionar con los compañeros/as a aquellos alumnos o alumnas que tengan más dificultades.

La idea de ofrecerles materiales innovadores a los alumnos/as de 1º y 2º de primaria resultó ser muy buena, ya que les gustó mucho los nuevos recursos. Son materiales muy baratos y sencillos que todo colegio puede permitirse y merecen mucho la pena ya que proporcionan alternativas a los juegos de siempre y que pueden llegar a aburrirse. A más variedad, más donde elegir, más juegan y más se divierten. Estos materiales hicieron que un porcentaje muy elevado de alumnos/as estuviera jugando, pasándoselo bien y encima se puede potenciar el desarrollo de la responsabilidad entre el alumnado debido a que tienen que comprometerse con cuidar y recoger el material, además de saber compartirlo y jugar en equipos.

Si volvemos al comienzo del trabajo, podremos recordar aquellas preguntas que nos planteábamos antes de realizar la investigación y que han servido como hilo conductor en todo este proceso. Ahora, tras la puesta en práctica, la recogida de datos y el análisis de los mismos, somos capaces de reflexionar y sacar conclusiones de lo trabajado durante estos meses, con lo cual nos disponemos a contestar a esas preguntas.

Considero que hemos conseguido dinamizar el recreo porque muchos participantes estaban jugando a un mismo juego, colaborando entre ellos y dando lo mejor de cada uno para cumplir con los objetivos y conseguir puntos para el equipo. Es importante que no se pierda la esencia del recreo, que ellos jueguen libremente y no se sientan dirigidos ni controlados por los profesores. Por ello los capitanes de recreo son una buena estrategia para mantener un orden dentro de los juegos, para dirigir la yincana de una forma camuflada bajo el juego entre iguales.

También creo que la propuesta es totalmente innovadora, dado que es una yincana organizada por áreas en las que se van a jugar a juegos que incitan a la cooperación

entre los miembros de un mismo equipo, pero a la vez conserva la emoción proporcionada por una competición sana entre los equipos, es a su vez motivadora para el alumnado. Los objetivos se han cumplido satisfactoriamente. A lo largo de la puesta en práctica se han solucionado los conflictos de una forma dialogada, en la que no ha tenido que intervenir ningún adulto debido a que los alumnos de 6º que eran capitanes del recreo se encargaban de resolverlos.

Han aprendido nuevos juegos, muchos de ellos no requieren de balón, de tal forma que pueden recurrir a ellos cada vez que no sepan a qué jugar. Además han sido juegos que la gran mayoría les han gustado mucho y se han divertido. Hemos conseguido ampliar sus alternativas de juego, ofreciéndoles un amplio abanico de juegos con diferentes objetivos y que requieren distintas habilidades.

Como no hemos logrado llevarla a la práctica en su totalidad debido a las necesidades y características del centro, hemos tenido que llevar un reajuste, que era una pequeña parte del proyecto. Con lo cual no hemos conseguido crear esa identidad conjunta entre el alumnado ni hacerles sentir parte de un mismo centro, debido a que no se ha puesto en práctica con todo el alumnado. Sin embargo, espero haberlo conseguido al menos entre el alumnado que ha participado en la yincana.

Por otro lado, como aspectos a mejorar dentro del proyecto decir que se deben proponer juegos que sean de interior para tenerlos como plan B a los que recurrir en caso de que las condiciones climáticas impidan salir al patio exterior. De esta forma siempre podremos continuar con la yincana, tanto dentro como fuera. Además los tutores de 6º deben saber qué días les toca ser capitanes del recreo de forma que bajen puntuales para preparar el material.

Dicho todo esto, me surgen varias cuestiones abiertas ¿qué es del futuro de este proyecto?, ¿se quedará como una experiencia en el colegio o se intentará llevar más allá en el futuro? Después de hablar con el equipo directivo y varios profesores interesados me explican que están pensando en realizar algunas actividades en los recreos ¿continuarán con la dinámica que propongo? Sería muy interesante que me mantuvieran informada el próximo curso sobre qué tienen pensado llevar a cabo.

Otras cuestiones que me planteo van un poco más allá y es posible que a nivel personal investigue sobre ellas en un futuro. Me interesaría realizar un análisis de la situación de la inmigración en los recreos ¿qué relaciones sociales se dan?, ¿qué códigos sociales deben asimilar? Por otro lado sería interesante realizar una investigación y comparativa entre recreos dinamizados, recreos tradicionales y recreos sin balón.

REFERENCIAS

- Abraldes, J.A. & Argudo, F.M. (2008). *Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, Nº 14, 1988-2041.
- Aguirre, J. (2005). *La aventura del movimiento. El desarrollo psicomotor de 0 a 6 años*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- Anguera, M. T. (1991). *Metodología observacional en la investigación psicológica*. Barcelona: P.P.U.
- Anguera, M. T. (1995). *Métodos de investigación en psicología*. Barcelona: P.P.U.
- Arnal, J., Rincon, D. & Latorre, A. (1992). *Investigación educativa, fundamentos metodología*. Barcelona: Labor.
- Benítez, M.I. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Revista Innovación y experiencias educativas. Sevilla, Nº 16, 1988-6047 [Disponible en (20/01/2015): http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_16.html]
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de la investigación educativa*. Barcelona: Ceac.
- Camerino, O. (1995). *Integració metodològica en la investigació de l'Educació física*. Catalunya: Recerna, INEFC.
- Claude, L. (1997). *Aventuras y descubrimientos en la naturaleza para disfrutar del tiempo libre en familia*. Barcelona: Naturart.
- Denzin, N. K. (1970). *Sociological Methods: a Source Book*. Aldine Publishing Company: Chicago.
- Echavarri, B. (2000). *La influencia de una programa de Educación Física en la autoestima y autoimagen de la 3ª edad*. Zaragoza.
- García, A. (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: "El juego bueno"*. Ágora para la EF y el deporte, 13(1), 1578-2174.
- García, E. & Alarcón, M.J. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15 - Nº 153. [Disponible en (28/03/2015): <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>]
- Gil, J., Rodriguez, G. & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Archidona (Málaga): Aljibe

Hadges, D. (2013). *Reseña de tesis de maestría: explorando el juego y el jugar. Implicaciones de los jugadores en dos situaciones de juego*. Lúdicamente. Buenos Aires, Año 2 - N°4, [Disponible en (04/02/2015): <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4864495>]

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Lironi, M. (1999). *Mil juegos para entretener y divertir a los niños*. Barcelona: De Vecchi.

López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta, Revista de la educación en Extremadura, Revista On-line. Táliga (Badajoz), N°3, 1989-9041. [Disponible en (04/02/2015): <http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/>]

Mazón, V. & García, M. (2005). *Los recreos más divertidos*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, N° 8, 1579-1726.

Monroy, A. & Sáez, G. (2012). *Juego y Educación Física escolar: intervención del adulto, juego espontáneo y juego dirigido*. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 16 - N° 165. [Disponible en (23/03/2015): <http://www.efdeportes.com/efd165/intervencion-del-adulto-juego-espontaneo-y-dirigido.htm>]

Orlick, T. (2006). *Cooperative Games and Sports, Joyful Activities for Everyone*. Madrid: Popular

Real Academia Española (2012). *Diccionario de la lengua española*. (23ª ED.). Madrid: Espasa.

Rodríguez, H. & García, A. (2009). *Asimilación de códigos de género en las actividades del recreo escolar*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 64 (23,1), 0213-8646.

ANEXOS

ANEXO I – DIARIO DEL MAESTRO

VIERNES 27 DE FEBRERO 2015

Presento mi proyecto/propuesta al profesor de educación física del colegio. Le parece una gran propuesta que aporta muchos beneficios y que sería increíble poder llevarla a cabo. Sin embargo, me hace comprender que la realidad a la que nos enfrentamos nos impide llevarla a cabo en su totalidad. Analizamos el grado de ambición de la propuesta y me doy cuenta que es una propuesta que formaría parte de la programación del centro debido a que requiere un gran grado de implicación y formación por parte del profesorado del centro y del equipo directivo. Además también hay que seguir un proceso de formación, motivación e interiorización de la dinámica con el alumnado. Todo esto forma parte de un largo proceso que demanda mucho tiempo, tiempo con el que desafortunadamente no contamos. Otros de los problemas con los que nos enfrentamos es el gran número de matriculaciones con las que cuenta el colegio. Hay alrededor de 600 matriculaciones que se ven reflejadas en una media de 75 alumnos/as por curso, esto quiere decir que los alumnos/as de una clase 6º deberían hacerse cargo de controlar y dirigir a una gran cantidad de compañeros y eso nos pareció inviable (ORG). También tuvimos en cuenta las dificultades que puede traer el “obligar” a todo el alumnado a participar. Con esto quiero decir, que si les obligamos a formar parte de la propuesta, podemos hacer que en vez de tener un sentido de responsabilidad (ARE), ayuda, convivencia (COR)... fomentemos todo lo contrario y que promovamos la tiranía ante el alumnado.

Pensamos soluciones y alternativas que se puedan llevar a cabo en un tiempo tan reducido y con poco apoyo del profesorado y decidimos que se puede seguir la dinámica del proceso pero implicando a un número menor de alumnado. Tengo que hacer un reajuste del programa y adaptarlo a las nuevas ideas para que sea viable. Voy a poner en práctica una simplificación del programa que se adecúe al tiempo disponible. La yincana solo se propondrá para el alumnado de 3º y 4º que quiera participar de forma voluntaria (PA) y solo serán capitanes del recreo aquellos alumnos/as de 6º que se sean voluntarios/as y que se comprometan (ARE).

LUNES 9 DE MARZO 2015

Hablo de nuevo con el profesor de educación física y le presento la propuesta simplificada que llevaríamos a la práctica. Le parece buena idea y que podría funcionar muy bien. Hablamos sobre cuándo y cómo presentar la propuesta al alumnado de 3º, 4º y 6º. Tengo que hablar con los tutores para que me dejen entrar en el aula para explicarles y pasar una hoja para que se apunten quienes estén interesados y saber con qué número de alumnos vamos a contar y poder organizar todo. Le comento la idea que tengo de que hagan un dibujo para que se motiven y me dice que puedo poner los dibujos a modo de exposición en el corcho (muy buena idea para hacer un mural con el eslogan “en nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta”) (MOE).

MARTES 10 DE MARZO 2015

Hablo con la directora del centro y le explico la propuesta al completo. Le parece muy buena idea, está entusiasmada con que haga una investigación del recreo del centro porque es algo que les va a venir muy bien. Me dice que desde el equipo directivo me van a ayudar. Me aconseja que prepare una hoja (ANEXO V) en la que se resuma y se explique el proyecto para dárselo a las tutoras de 3º y 4º para que lo expliquen en el aula y se apunten en una lista los interesados.

Hablamos que dependiendo del número de participantes en la yincana, si no hay muchos voluntarios de 6º para ser capitanes del recreo, también les diremos a los de 5º (PA).

La propuesta para 1º y 2º le parece muy buena porque cree que los recursos nuevos para el recreo les van a gustar mucho y también es una forma de conocer cuáles son los intereses y motivaciones de estos alumnos/as a la hora de jugar.

Me voy muy satisfecha de la entrevista, la directora tiene una muy buena predisposición con el proyecto y confía en que salga bien, con lo cual tengo que tomármelo muy en serio para no decepcionarles y cumplir sus expectativas y por supuesto, las mías.

MIÉRCOLES 11 DE MARZO 2015

Paso por las clases de 3º y 4º para explicarles a las tutoras el proyecto y darles el resumen para que ellas se lo expliquen a sus alumnos/as y se apunten en una lista. Les parece muy buena idea y están encantadas con que se hagan este tipo de actividades en los recreos porque creen que se puede sacar mucha información de ellas.

Me dan las listas de los interesados y me sorprende muy gratamente porque se han apuntado prácticamente todos, hay alrededor de 133 alumnos/as entre los dos cursos y se han apuntado 120 (PAA). Partimos de un éxito en interés y motivación (MOIP). Estoy realmente satisfecha con cómo ha comenzado el proyecto, lo bien que se lo han tomado las tutoras, lo interesante que les ha parecido, la buena predisposición que están teniendo a la hora de ayudarme (algunas me dicen que los días de la yincana tienen guardia de recreo y que si necesito ayuda que se la pida).

Me encuentro con algunos alumnos y me preguntan por la yincana a ver qué juegos vamos a hacer y se les ve muy interesados, contentos y con muchas ganas de empezar (MOIP).

JUEVES 12 DE MARZO 2015

Una de las tutoras me dice que le ha encantado el lema “En nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta”, me cuenta que pasaron la hora de matemáticas analizando entre todos las palabras clave, hablando sobre qué pasa en los recreos, los conflictos que ocurren, cómo se podrían solucionar... y cree que este proyecto es muy bueno. Le explico que es un reajuste para ponerlo en práctica y me dice que está muy bien pensado y que espera que todo salga bien. Me dice que su alumnado está muy emocionado con la yincana y que tienen las expectativas altas (MOIP).

Hablo con la directora y me dice que puedo asistir a una reunión de ciclo con los tutores del 3º ciclo para explicarles la propuesta y que se la expliquen ellos al alumnado de 6º o que me dejen entrar en sus clases un momento.

MARTES 17 DE MARZO 2015

Me reúno con los tutores/as de 6º y les explico la propuesta, les parece buena idea y me ayudan a decidir el número de voluntarios que necesito para controlar a tanta cantidad de participantes (PAA). Creemos que lo mejor son 2 “capitanes del recreo” por equipo, con lo

cual necesitamos un mínimo de 12 voluntarios. Al ser cuatro clases, elegirán 3 voluntarios por clase.

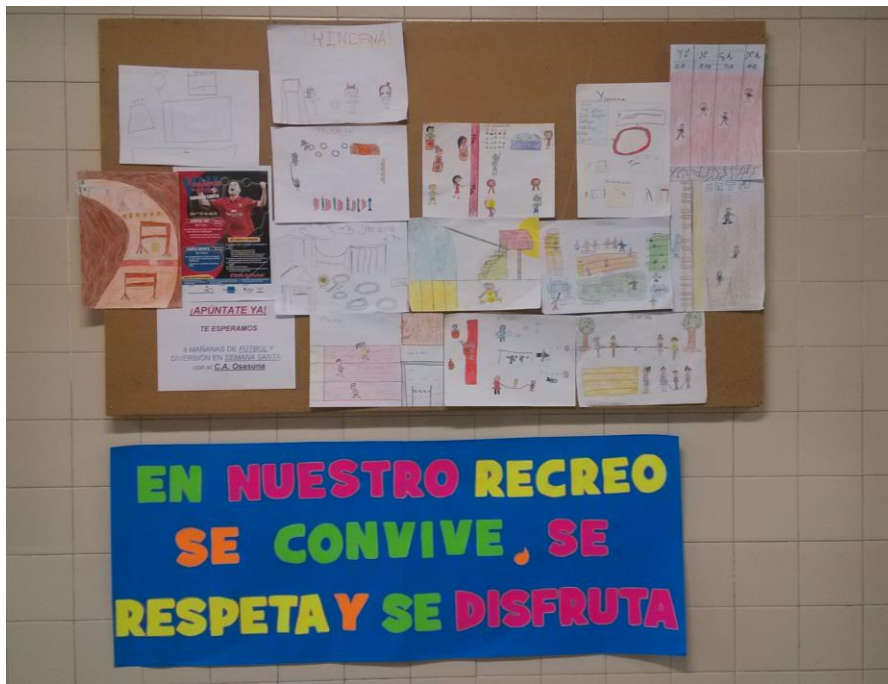
Quedamos en que el día siguiente (miércoles) me dan los nombres de los voluntarios.

Se han roto un poco mi planteamiento debido a que es muy complicado encontrar momentos con los tutores para explicarles todo. Me doy cuenta de que los engranajes dentro de un colegio son muy lentos y que para poner en práctica un proyecto fuera del aula y que implica a cursos diferentes y con ello tutores diferentes, requiere mucho tiempo de organización, información, aprobación... El tiempo queda muy reducido y no me da tiempo a explicarles a los voluntarios esta semana (jueves y viernes es festivo). Decido que es mejor empezar el jueves 26 y tener de lunes a miércoles tiempo para quedar con los voluntarios y explicarles detalladamente sus funciones (ARE). Además voy a intentar hacer alguna simulación (aunque es complicado encontrar algo de tiempo).

MIÉRCOLES 18 DE MARZO 2015

Tengo la lista de los voluntarios, a algunos ya los conozco de las prácticas anteriores cuando estuve en educación física, a otros no los he tratado pero por el pasillo los había visto. Les recuerdo a los tutores que el lunes en el recreo me reuniré con ellos.

Me dan dibujos los de 4º y preparo el mural. Los alumnos/as me los dan con mucha ilusión y les veo con ganas de que comience la yincana (MOIP). Pido permiso para ponerlo y no hay problema, les parece una buena idea. Lo coloco en la pared de enfrente del gimnasio de educación física, me parece el mejor lugar para hacerlo ya que con este proyecto además de fomentar la convivencia y el respeto entre los compañeros, se intenta fomentar el disfrute por el deporte y la actividad física.



LUNES 23 DE MARZO 2015

Primera reunión con capitanes de recreo. Al principio estaba un poco nerviosa porque depende de como les explique sus funciones les gustarán más o menos, es decir, les tengo que vender muy bien el proyecto para hacerles sentir parte de él y que se motiven (MOE). Sé que a todos les gusta el deporte y les vendo el ser capitán del recreo como si fueran monitores de verdad o profesores de educación física. Les explico detalladamente la dinámica, vemos qué juegos se van a jugar en cada área y hablamos un poco sobre ellos. Veo que tienen bastante ilusión, prestan atención a todo lo que les digo y creo que se lo están tomando muy en serio, la verdad es que me voy muy contenta (MOIP). Algunos de los voluntarios sé que a veces son un poco conflictivos dentro del aula, sin embargo lo que me llama mucho la atención es que son los que más se han implicado y los que más ganas muestran tener. En seguida cogen el cuaderno que les he preparado de capitanes del recreo y van mirándose los juegos y comentándolos. Creo que a muchos de ellos el tener esta responsabilidad puede hacer que tomen un rol que les beneficie mucho en su comportamiento dentro del aula (ARE).

Paso a las clases de 3º y 4º para dar las autorizaciones de los padres para poder grabar a sus hijos (ANEXO VI). Como no hemos empezado la yincana hoy, los niños me preguntan a ver porque no ha habido y cuando íbamos a empezar a hacerla y que tienen muchas ganas (MOIP).

MIÉRCOLES 25 DE MARZO 2015

Empiezo con las observaciones de los recreos. Hoy es miércoles, con lo cual es día sin balón, una decisión tomada por parte del equipo directivo del centro porque se considera que con el balón se ocupa mucho espacio del patio para un solo juego, además **genera muchos conflictos entre los participantes y son juegos que fomentan una discriminación sexista (las chicas no suelen jugar al balón, pero los chicos sí) (REC)**. Observo las zonas de los de 2º y 3º ciclo y me doy cuenta que en ambas se hace prácticamente lo mismo. **En el 2º ciclo las chicas tienen comba y juegan al reloj, más o menos hay 10 participantes, la mayoría son chicas pero de vez en cuando se mete algún chico. Algunos chicos de 2º ciclo han traído una pelota de tenis y juegan a pelota mano. Me consuela ver que algunos buscan alternativas de juego cuando no tienen balones. La verdad es que se lo están pasando muy bien (DIJ)**. Sin embargo, la mayor parte del alumnado (las chicas que no juegan a la comba y todos los chicos) se juntan en grupos de amigos y están quietos hablando entre ellos, sin saber muy bien que hacer y dejando pasar el tiempo para volver a clase. Las chicas de 6º empiezan a entrar en un “tonteo” con los chicos. Me parece muy triste que niños de estas edades no tengan a qué jugar si les quitas el balón. Es necesario que aprendan juegos que no requieran de este material para que tengan muchas alternativas y siempre puedan jugar a algo. Me da la sensación de que han perdido imaginación y ganas de jugar. Esto me hace creer más en mi proyecto y me veo con la responsabilidad de ayudar a estos niños y niñas a aprender a jugar a juegos muy divertidos.

JUEVES 26 DE MARZO 2015

Primer día de la yincana. Me siento muy nerviosa porque no sé cómo va a salir, **tengo mucha confianza en que los capitanes del recreo sean responsables sepan dirigir el grupo y sepan cómo actuar ante determinados problemas que puedan surgir (ARE)**. **Y que los participantes de ambos cursos estén motivados y tengan una buena impresión de la yincana (MOIP)**.

El día anterior ya había quedado con ellos que en cuanto sonara el timbre del recreo tenían que bajar y esperarme en la puerta del gimnasio para coger el material. **Hoy cuando he bajado estaban esperándome casi todos (PU)**, **con sus “cuadernos del capitán del recreo” muy ilusionados (MOIP)**, un poco nerviosos y me avisan de que los que faltan bajan en seguida. **Cogen de forma autónoma el material que necesitan (yo solo les indico dónde estaba guardado, pero ellos ya sabían el número de aros, saquitos, balones... que tenían que coger) (APM)**. **Les digo que lo van a hacer muy bien, que no se preocupen si al principio se**

sienten un poco perdidos porque es el primer día y es normal, que poco a poco irán cogiendo la dinámica y que van a pasárselo muy bien (MOE). Una de ellas me contesta:

“Estoy nerviosa porque van a ser muchos niños (PAA), pero tengo ganas de explicarles el juego y pasármelo bien (MOIP)”

Cuando salimos al recreo les digo dónde va a colocarse el área disfruta con 3º y el área respeta con 4º. Van llegando los participantes y los van separando (los capitanes van llamando “¡Aquí el área disfruta, los de 3º vienen con nosotros!” “¡Aquí 4º, en el área respeta!”). Me da la sensación de que les gusta dirigir el juego porque se sienten como si fueran los profesores, adultos y responsables (DGJ). Cuando ambos cursos estaban en su zona empieza a llover un poco y una profesora que está de guardia me aconseja que me meta en la zona de 3º ciclo que es cubierta. Cuando nos estamos metiendo veo que es inviable porque somos mucha gente y no hay espacio suficiente, además los de 5º y 6º están jugando con el balón e iban a meterse por la yincana y molestar. Parece que deja de llover un poco y les pregunto a ver que prefieren, hacerlo aunque llueva un poco o dejarlo para otro día. Todos me dicen que quieren hacerlo porque solo está chispeando y que están emocionados por hacerla (MOIP). Así que nos “lanzamos a la piscina” y volvemos a nuestra zona. Ayudo a los capitanes del recreo especializados en el área respeta a organizar los equipos, les marco en qué línea se tiene que poner 4ºa, 4ºb y 4ºc y luego ellos van diciéndoles a los participantes que se coloquen en fila uno tras otro. Colocan los aros de la misma forma que en el dibujo que aparece en el cuaderno del capitán del recreo. Les explican el juego a los participantes que prestan mucha atención y comienzan a jugar. Durante el juego los capitanes del recreo llevan muy bien el orden, cuando un participante tira, el capitán coge el saquito y se lo pasa al siguiente de la fila (ORG). Dentro del equipo se animan bastante y se alegran cuando una persona mete el saquito (RAC). Me llama la atención que de 4º a y b hay muchos participantes (PAA), sin embargo en 4ºc hay muy pocos (son todo chicos), no sé dónde están el resto de participantes porque no han bajado al recreo (¿puede que estén castigadas?)(PAM). Mientras, ayudo a los capitanes del recreo a organizar a 3º, los separan por clases y les explican en qué consiste el juego (ORG). Están muy emocionados y motivados, tanto los capitanes del recreo como los participantes (MOIP). Cuando se van a poner a jugar, un alumno de 4º que no está en su zona le da muy fuerte a uno de los balones de playa y se rompe. Los capitanes del recreo hablan con el alumno e intentan resolver el conflicto (REC). Se pierde mucho tiempo entre que los capitanes del recreo van a por un balón nuevo y lo traen. Ese equipo está muy triste porque

no están jugando y no se están divirtiendo. Pierden un poco la motivación porque tenían unas expectativas muy altas y al romperse el balón se quedan muy desilusionados (MOIN). Cuando traen el balón, empiezan a jugar y parece que vuelven a recuperar esa motivación e ilusión, aunque yo creo que están un poco decepcionados porque han jugado muy poco tiempo mientras veían que otros equipos estaban jugando. Los otros dos equipos juegan muy bien y se ve que están disfrutando (DIJ), consiguen bastantes puntos, colaboran muy bien en equipo (CEE), respetan a los compañeros (RAC), no hay conflictos (REC) y todos tienen su turno de juego (ETG).

Como conclusiones del día, en cuanto a la responsabilidad de los capitanes del recreo me quedo muy satisfecha, se lo han tomado con calma y sabían llevar muy bien el grupo, explicarles el juego y mantenerlos organizados (ORG). Se les ha visto disfrutar bastante de su rol, incluso siendo el primer día y no tener experiencia. Cuando ha tocado el timbre, ellos mismos han recogido el material sin que yo tuviera que decírselo y lo han guardado en su sitio (APM). Solo les he tenido que indicar una vez dónde tenían que colocar al grupo al principio del recreo, el resto del recreo han sido totalmente autónomos, ellos solos mantenían el orden del grupo y tomaban las decisiones que les parecían más adecuadas (ORG). Se les ha visto muy motivados (MOIP) y disfrutando de lo que se siente ser monitor de una yincana. Les pregunto a ver qué tal se lo han pasado y me dicen que muy bien, que han estado a gusto (DGJ). Les doy la enhorabuena y les felicito, porque bajo mi punto de vista, para ser el primer día lo han hecho muy bien. Les digo que poco a poco van a coger experiencia y van a notar que cada vez saben llevar mejor el grupo, explicar los juegos... (MOE) Tanto ellos como yo nos llevamos un buen sabor de boca.

En cuanto a la participación, todos jugaban y dejaban jugar con buena predisposición (ETG). Se lo han pasado bien con los juegos (DIJ) y jugando con sus compañeros (DJE). No han ocurrido conflictos graves entre ellos que no se hayan podido solucionar, ha ocurrido alguna discusión entre algunos compañeros pero se ha solucionado enseguida (REC).

Grabación video:

Observo detenidamente el comportamiento de cada niño. En el juego del área respeta todos juegan porque tienen marcado su turno de juego. Sin embargo, en el juego del área disfruta, como tienen que darle al balón, me da la sensación que siempre le dan los mismos y que hay algunos (pocos) que no consiguen darle y simplemente siguen a los compañeros, tienen una participación más pasiva (ETG). Con esto quiero decir que ellos están dentro del juego, pero

que simplemente hacen acto de presencia, no se esfuerzan por intentar darle a la pelota.

Como era un juego en el que tenían que cooperar en equipo para que la pelota no cayera al suelo, lo hacen bastante bien, creo que se han dado cuenta de que tienen que organizarse entre ellos y respetarse para poder hacer bien el juego (CEE).

Entrevistas:

Les pregunto a las profesoras de guardia a ver qué tal lo han visto ellas desde fuera, me dicen que bajo su punto de vista ha salido muy bien, para ser el primer día y que nunca se había hecho nada así, “estaban todos muy motivados (MOIP) y los capitanes del recreo han sabido organizarles muy bien (ORG)”.

Hablo con la profesora del 3º que se ha quedado sin balón y me cuenta que habían llegado a clase un poco tristes porque habían jugado poco tiempo y estaban enfadados porque un alumno de 4º les había roto el balón. Considero que lo que ha fallado no ha sido que el juego no les gustara o la organización, sino que se han decepcionado desde el principio porque un alumno les ha roto el balón (MOIN).

Hablo con uno de los tutores de 6º, que también es el secretario y me dice que los capitanes del recreo le han dicho que no ha ido nada mal, que se lo han pasado muy bien dirigiendo los grupos (GDJ) y que tienen ganas de seguir haciéndolo (MOIP).

A los capitanes del recreo les pregunto a ver que les ha parecido y cómo se han sentido. Sus respuestas fueron:

“Al principio estaba un poco perdido, pero luego me lo he pasado muy bien” (DGJ)

“Ha sido divertido” (DGJ)

“Me ha gustado sentirme como los monitores de yincanas y sentir esa responsabilidad” (DGJ)

A lo que yo les contesto que ha sido el primer día y que lo han hecho muy bien y que ellos irán viendo como con el paso de los días van a aprender a dinamizar todo y a sentirse con confianza y seguridad (MOE), y ellos a esto me contestan:

“Claro, poco a poco iremos acostumbrándonos y aprendiendo” (MOIP)

Le pregunto a un alumno de 3º qué tal se lo ha pasado y me dice:

“me lo he pasado muy bien (DIJ), aunque a veces me costaba darle al balón porque mis compañeros son más altos que yo (ETG)”

VIERNES 27 MARZO 2015

Es la primera observación de un recreo con balón. La verdad es que todo lo que observo era lo que me esperaba. Casi todos los chicos juegan al fútbol ocupando la mayor parte de la zona de recreo. Los que no juegan al fútbol suelen ser los menos habilidosos o los que no tienen tanta facilidad para relacionarse con el resto, que se quedan mirando cómo juegan y de vez en cuando intentan introducirse en el juego, aunque son rechazados por sus compañeros con expresiones como “tú no vas a estar en nuestro equipo”. La mayor parte de los conflictos en este recreo surgen a raíz de un juego sucio en el fútbol (alumnos que no dejan jugar a otros alumnos, faltas, insultos...) (REC). Mientras, las chicas no saben muy bien qué hacer. Algunas juegan a saltar a la comba, otras se sientan en grupos de unas 6 personas a hablar. El espacio que ocupan es muy reducido, No hay relación entre las chicas y los chicos. Me parece muy triste y a la vez preocupante que los recreos de estos alumnos se aprovechen tan poco.

LUNES 30 DE MARZO 2015

Es el segundo recreo con yincana. Suponía que los capitanes del recreo iban a ser bastante autónomos a la hora de organización, porque del día anterior lo fueron y ya sabían cómo lo tenían que hacer (ORG). Y así fue, cuando bajaron de clase, muy puntuales (PU), cogieron el material de nuevo de forma autónoma y salieron hacia el patio (APM). Se colocaron en la zona que les correspondía y empezaron a llamar cada uno al equipo que iban a controlar. Les explicaron los juegos y en seguida se pusieron a jugar todos (ORG). Me da la sensación de que hay menos participantes que el día anterior, pero aun así hay muchos jugadores en cada equipo (PAM). A 3º les gusta mucho el juego ¡Qué puntería! ya que se les ve emocionados, felices e ilusionados (DIJ), también se les ve muy motivados (MOIP) y se animan muchísimo entre ellos (más que el día anterior 4º) (CEE). Se lo pasan bien jugando todos juntos y consiguiendo muchos puntos de forma grupal (DJE). Creo que el juego “Que el balón no toque el suelo” es más adecuado para 4º que para 3º, y con el juego ¡qué puntería! pasa al contrario, los de 3º lo disfrutaban mucho más que los de 4º (aunque también disfrutaron) (DIJ). Me doy cuenta del importante papel que tienen los juegos para motivar, o al contrario, desmotivar al alumnado. Es probable que algún participante se halla desmotivado en la yincana el día anterior porque el juego no le gustó, pero me parece una tarea muy difícil,

incluso me atrevo a decir que es imposible, cumplir con los gustos e intereses de todos/as, es decir, encontrar un juego que guste a todos por igual (**MOI**). Creo que este motivo ha sido el causante de que algún participante no haya querido participar en la yincana, pero son cosas que bajo mi punto de vista son inevitables. Hay que tener en cuenta que la yincana desde el primer momento ha sido una actividad voluntaria y que así como podían jugar si querían, podían dejar de jugar libremente (**PAL**). Me parece importante que el alumnado no se sienta obligado a jugar, porque si juegan por obligación van a estar desmotivados y pueden contagiar esa sensación de desmotivación al resto de los participantes y que la situación se ponga en mi contra (**MOI**).

A los capitanes del recreo del área respeta se les ve con mucha responsabilidad y concentración en lo que están haciendo y se les nota con mucha seguridad porque ya tienen experiencia del día anterior. Van apuntando las puntuaciones de cada equipo y rellenando la ficha (**ORG**).

En el área disfruta, los capitanes también mostraron mucha autonomía y gracias a un percance que ocurrió pude observar el gran grado de implicación que tienen. Lo que ocurrió fue que dos de los tres balones de playa se rompieron y no había más. Con lo cual dos grupos no podían jugar. Son ellos mismos quienes me dicen que van a buscar otro juego para que jueguen. Esto me alivia mucho porque veo que no se rinden ante las dificultades y aprenden que cuando el material falla hay que buscar alternativas y soluciones. Les doy permiso para entrar al gimnasio y que cojan el material que crean que van a necesitar. Cuando vuelven me dicen que van a jugar al reloj y veo que han cogido dos cuerdas. Vuelven a organizar a los participantes que están esperándolos con muchas ganas de jugar y sin perder el tiempo comienzan el juego (**ORG**). El equipo que tiene el balón de playa dice que quiere seguir jugando a ese juego porque se los están pasando muy bien (**DIJ**).

Al terminar el recreo, me dan las fichas de las puntuaciones y recogen el material de forma ordenada (**APM**).

A nivel de conflictos, no ocurre ningún conflicto grave. De vez en cuando hay alguna discusión entre algunos participantes, pero lo solucionan ellos mismos o los capitanes del recreo cuando es necesario (**REC**). Todos comparten el mismo rol dentro de los equipos, todos tienen la oportunidad de jugar y participar por igual (**ETG**). Cuando un participante falla en el lanzamiento o al darle a la pelota, nadie le falta al respeto, todos se respetan entre ellos y respetan las habilidades de cada uno (**RAC**).

Grabación de vídeo:

Durante los vídeos, se puede apreciar muy bien que todos disfrutan del juego, se lo están pasando muy bien porque se ríen, intentan hacerlo lo mejor posible, se les ve inquietos y emocionados... (DIJ) También vemos que comentan el juego entre ellos, se ríen entre los/as amigos/as, lo que nos hace pensar que disfrutan del juego en equipo (DJE). Se aprecia cómo se animan entre ellos dentro de un mismo equipo (CEE) y también se respetan, no se enfadan cuando alguien falla (RAC) y respetan el turno de juego independientemente de la popularidad que tengan (ETG). Los capitanes del recreo y yo les animamos y les decimos los puntos que llevan hasta el momento para que se pongan contentos (MOE).

Entrevista alumnado:

Le pregunto al alumnado de 3º que tal se lo han pasado y me dicen que muy bien (DIJ), estaban muy emocionados contándome los puntos que han conseguido entre todos (MOIP). Me dicen que se han animado mucho y que cuando alguien no conseguía punto no pasaba nada y que le apoyaban y animaban a hacerlo mejor (CEE).

Uno de ellos me dice:

“yo a mi compañero le he enseñado cuál era mi truco para meterlas todas” (CEE)

Los capitanes del recreo me dicen que han notado mucha diferencia de un día para otro porque sabían cómo tenían que organizar a los participantes y les ha resultado más fácil que el primer día (ORG). Que han disfrutado mucho haciendo los juegos y que se lo pasan bien con los niños/as (DGJ). Se les ven muy motivados (MOIP).

MARTES 31 DE MARZO 2015

Primer recreo de 1º y 2º con material nuevo. Primero me acerco al alumnado que conozco y les voy diciendo que van a tener juegos nuevos a los que jugar en el recreo. Desde el primer momento en el que ven las bolsas con cosas nuevas les pica la curiosidad y la emoción por jugar (MOIP). Les explico poco a poco que esos juegos son para todos /as, que tienen que compartirlos (RAC) y cuidarlos mucho para que no se rompan y que se tienen que

responsabilizar de ellos, es decir, quien lo baja al recreo para jugar, tiene que subirlo a clase (ARE).

Les enseño las tizas y les digo en la zona que tienen que pintar, enseguida las cogen y van rápido a pintar en el suelo. Les encantan las tizas y me parece que es un recurso muy sencillo y económico que se les debería aportar en todos los colegios (DIJ).

Luego les explico cómo se juega a “La oca humana” y están totalmente emocionados porque nunca habían jugado de esa forma (siendo ellos las fichas y teniendo que hacer pruebas) (MOIP). Este juego tiene muchísimo éxito (DIJ), todos se acercan para ver cómo se juega y quieren participar (PAA).

Otros quieren jugar a las cartas o al parchís (aunque estos juegos tienen menos éxito debido a que la participación es algo menor) (PAL).

El recreo se desarrolla muy bien, todos están jugando a algo y no hay ningún tipo de conflicto entre ellos. Me ayudan a recoger el material antes de que suene el timbre y me dicen que les ha gustado mucho y que quieren volver a jugar (DIJ).

MIÉRCOLES 1 DE ABRIL 2015

Es el segundo recreo sin balón que voy a observar y mis expectativas son las mismas que el último día. Efectivamente observo que se repite la misma situación que hace una semana. La gran mayoría se organizan en grupos para hablar y dejar pasar el tiempo de recreo. Algunas chicas (aunque no muchas) juegan a saltar a la comba y algunos chicos a peleas (un juego que me parece muy conflictivo porque no saben controlarse) (REC). La impresión general vuelve a ser la misma. Me siento muy triste porque veo que la situación en los recreos ha empeorado mucho en estos años. Hoy en día no saben a qué jugar que no sea con balón, en el momento en el que les quitas el balón tienen una gran falta de recursos de juegos sin balón y de imaginación, y esto les lleva a que no sepan aprovechar los recreos.

LUNES 13 DE ABRIL 2015

Es la vuelta de las vacaciones de Semana Santa, tenía una gran preocupación porque no sabía con qué ánimo y ganas iban a venir los participantes y los capitanes. Cuando bajo al recreo me llevo una gran alegría porque los capitanes del recreo ya estaban cogiendo el material que necesitaban con mucha puntualidad (PU), se habían mirado los juegos que les tocaba hacer y en qué consistían (APM). Me empiezo a dar cuenta que el sentirse

responsables realmente les encanta, el hecho de tener que coger material, prepararse las actividades, sentirse responsables de explicar el juego, organizar los equipos y que salga bien la yincana, les hace adquirir un rol que les viene bien porque se sienten valorados y con una función importante dentro del colegio (DGJ).

Cuando terminan de coger el material y salimos al recreo (APM), ya han salido muchos alumnos de 3º y 4º y nos están esperando con mucha ilusión (PAA). Nos preguntan a qué vamos a jugar y cuando se enteran que en una de las áreas esta semana se va a jugar a “Atrapa la bandera” se ponen muy contentos porque es un juego que les gusta mucho (MOIP). Los capitanes empiezan a organizar de forma autónoma, 3º por un lado y 4º por otro. A los responsables del área disfruta que van a estar con 3º y van a jugar a “Canguros y cangrejos”, se les hace muy sencillo organizar a los participantes y enseguida les explican el juego y se ponen a jugar (ORG). Sin embargo, en el área respeta les cuesta más porque los participantes de 4º están muy alterados, como conocen el juego quieren jugar cuanto antes sin ni siquiera escuchar las normas y la zona en la que van a jugar. No dejan que los capitanes del recreo hagan señal de comienzo del juego, funcionan por su cuenta, lo que hace que estén desorganizados, que no sepan si han empezado o no... los capitanes del recreo se agobian un poco porque sienten que no los escuchan y que han perdido un poco de autoridad (REC). Yo les explico que el alumnado de 4º son un poco más revoltosos y que con la llegada de Semana Santa han venido con las pilas demasiado cargadas, pero que no se preocupen que ellos lo están haciendo muy bien (MOE). Se relajan un poco y empiezan a organizar con mi ayuda (ORG). Como al final vemos que es un completo desorden por su comportamiento, los capitanes del recreo me proponen cambiar de juego y jugar al pañuelo. Me mosquea y entristece un poco que no haya salido bien el juego “Atrapa la bandera” porque realmente les gusta, de hecho yo creo que es esa emoción por jugar la que ha convertido el juego en caótico. Por otro lado, me parece una buena señal de iniciativa por parte de los capitanes del recreo, el que se hayan atrevido a proponer un cambio de juego cuando ven que las cosas no están saliendo como se esperaban. Me parece que muestra mucho compromiso e iniciativa por su parte y quieren que las actividades salgan muy bien (REC). Yo les dejo campo libre para qué decidan a qué jugar y cómo organizarlos y es lo que hacen (de vez en cuando les doy alguna indicación sobre dónde y cómo creo que es mejor que los coloquen, aunque ellos finalmente deciden). Deciden jugar al pañuelo, tras el cambio parece que los capitanes del recreo pueden organizar mejor el grupo (ORG) y entonces empiezan a disfrutar del rol de organizadores (DGJ).

En el área disfruta no ocurre ningún tipo de conflicto (REC), los participantes disfrutan del juego porque se ve que se lo están pasando bien, están emocionados, se les ve con nerviosismo e inquietud, debido a que el juego fomenta una cierta sensación de nerviosismo (DIJ). Además se puede apreciar que les gusta jugar con sus compañeros porque se ríen cuando alguien se equivoca y se lo pasan muy bien juntos, hablan sobre el juego y se les ve emocionados (DJE). Por otro lado, los capitanes del recreo disfrutan organizando a los participantes y manteniéndoles en orden, de vez en cuando se ríen con los participantes al ver cómo actúan (DGJ).

A nivel general, en ambas áreas, todos tienen la oportunidad de jugar, nadie deja de lado a nadie y sienten que tienen las mismas oportunidades (ETG). Todos se respetan entre ellos, aunque sean eliminados, no se echan la culpa ni se reniegan por que pierdan (RAC).

Entrevista capitanes del recreo

Cuando se acaba el recreo hablo con los capitanes del recreo sobre qué ha pasado hoy (sobre todo con los responsables del área respeta que estaban con 4º). Me dicen “yo les intentaba explicar los límites del campo y las normas, pero ellos no me escuchaban y querían ponerse a jugar”, “hoy no nos hacían tanto caso y han perdido mucho tiempo y han jugado muy poco rato” (MOIP). Les contesto que hay veces que las cosas no salen como esperamos que salgan y que hay que tener un poco de paciencia con ellos, pero que me ha gustado mucho la capacidad de saber que había que cambiar el juego y de tomar esa decisión. Me dicen que a ver si el próximo día con 3º sale como hoy o sale mejor. Les digo que veremos si es culpa de lo alterados que están o de que este juego no funciona por los motivos que sea. Les intento motivar haciéndoles ver que no es culpa suya y que ellos lo han hecho genial (MOE).

Como conclusión de esta sesión he de decir que el alumnado de 3º, dentro de lo alterado que estaba todo el alumnado del colegio, han funcionado muy bien. Sin embargo, 4º han estado muy revueltos y han provocado que el juego se convierta en un auténtico caos. Como punto positivo de esto es que los capitanes del recreo han sabido buscar una alternativa para aprovechar el recreo y no quedarnos con “mal sabor de boca” (ORG).

MARTES 14 DE ABRIL 2015

Hoy me toca guardia de recreo con 1º y 2º. Sacamos el nuevo material y están muy contentos/as, se les ve muy emocionados, nerviosos, inquietos y con muchas ganas de jugar

(MOIP). Sobre todo les encanta la Oca Humana (DIJ). Hay muchos jugadores (PAA), con lo cual ocurre que hasta que les vuelve a tocar el turno pasa mucho rato. Por ello decido que lo mejor es que jueguen en parejas, tríos o grupos pequeños. Les gusta mucho la idea de jugar en grupos porque les encanta jugar en equipo (DJE), además acaban divirtiéndose más por varios motivos. El primero es que el juego se vuelve más dinámico, les toca más veces tirar el dado y hacer pruebas. Otro es que como la prueba la tienen que hacer en grupos, se divierten mucho y se ríen entre ellos. Además ayuda a quienes son más vergonzosos a la hora de hacer las pruebas, ya que al ser grupales, se ven arropados por el resto de sus compañeros (DJE). Por otro lado, el juego pasa a ser individual a ser grupal, con lo cual implica la cooperación entre los participantes de un mismo grupo (CEE). Cuando alguien quiere jugar, todos lo acogen bien, no se ven rechazados por nadie. Se organizan muy bien dentro del grupo para lanzar el dado, así todos tienen la oportunidad de lanzarlo y nadie se queda sin participar (ETG).

Dejando a un lado el juego exitoso de la Oca Humana, los demás juegos también les gustan mucho, hay quienes quieren pintar en el suelo, jugar al parchís o a las cartas, o quienes prefieren seguir jugando a la comba o al fútbol. Ellos eligen a qué jugar de forma libre, pero lo importante es que un gran porcentaje de alumnos están jugando a algo (PAA) y se lo están pasando muy bien (DIJ).

Como conclusión del día, se puede decir que el objetivo de que haya variedad de juegos durante el recreo se ha conseguido. En una zona tenemos a quienes juegan a la Oca Humana, a la comba y a fútbol. En otra zona pintaban con tizas y mientras se fomentaba la creatividad. En otra zona jugaban a las cartas, con cromos o al parchís. Se lo pasan muy bien (DIJ) y son bastantes responsables con el cuidado del nuevo material (ARE).

MIÉRCOLES 15 DE ABRIL 2015

Observo recreo sin balón. Vuelven a repetirse las mismas situaciones que los días anteriores y yo me planteo la misma reflexión. Las chicas de 6º andan por ahí sin saber qué hacer, de vez en cuando veo un acercamiento a algún chico para picarles con la intención de llamar su atención. Algunos chicos juegan a peleas (lo cual muchas veces acaba en conflicto) (REC), los demás se vuelven a poner en círculo a hablar. Hoy me alivia que por lo menos algún niño de 3º o 4º ha traído cromos y están jugando a los cromos (aunque no me parece un juego que llegue a engancharles del todo). Muchas chicas de todos los cursos juegan a la comba, me planteo ¿si a las chicas les quitamos la comba, así como a los chicos les hemos quitado el

balón, a qué jugarían? No cabe duda, que son los chicos a quienes más les afecta que les hayan quitado el balón, porque las chicas no juegan al balón. Si les quitamos el balón, indudablemente tenemos que darles alternativas de juego, que aprendan a jugar a otras cosas y que aprendan a divertirse. Han perdido el espíritu de niños muy rápido, no tienen ni imaginación ni creatividad, hay que hacer algo contra esta situación.

JUEVES 16 DE ABRIL 2015

Hoy es día de yincana, en el área respeta los participantes de 3º van a jugar a Atrapa la bandera y en el área disfruta, los participantes de 4º van a jugar a Canguros y cangrejos. Era un día importante para saber si lo que ocurrió el día anterior en el área respeta fue porque los participantes estaban muy alterados al ser la vuelta de Semana Santa, o porque el juego no era adecuado, posiblemente porque son demasiados alumnos y es difícil mantener el orden.

Sin embargo, a primera hora de la mañana, está lloviendo bastante pero confío en que hacia la hora del recreo pare de llover para que podamos seguir con la yincana. Desafortunadamente, cuando llega la hora del recreo sigue lloviendo y el timbre que anuncia el recreo suena tres veces, lo que indica que no se sale al patio y que tienen que ir al gimnasio que corresponde a 3º y 4º. Es un espacio con unas características bastante malas para jugar a la yincana. En primer lugar hay mucho eco y es muy complicado dar las explicaciones de los juegos en un espacio así. Por otro lado, es muy estrecho y alargado y tiene muchas columnas hacia el medio. No es un espacio muy grande y aún queda más reducido si contamos con la cantidad de alumnado que debe estar ahí.

Es un gran contratiempo que llueva, debido a que el espacio es muy reducido y el juego Atrapa la bandera requiere un gran espacio para jugar. Cuando bajo al gimnasio, los capitanes del recreo me están esperando muy puntuales (como siempre) (PU) y me preguntan a ver que vamos a hacer porque al estar lloviendo es muy complicado hacer los juegos dentro del gimnasio (ellos también se han dado cuenta). Les digo que vengan conmigo para ver si de alguna forma u otra podemos encontrar la manera de realizar la yincana organizando muy bien el poco espacio que tenemos (ORG). En seguida nos damos cuenta de que es totalmente inviable realizar la yincana en el gimnasio, con lo cual decidimos suspenderla. Los participantes nos preguntan muy emocionados a ver si vamos a hacer yincana (MOIP) pero al decirles que no porque estaba lloviendo se ponen muy tristes. Nos dicen que les gusta mucho la yincana y que se lo pasan muy bien, que disfrutaban jugando

(DIJ). Me da la sensación de que tras estas palabras, los capitanes del recreo se quedan muy emocionados porque son conscientes de lo que les están aportando a los participantes y eso hace que ellos también disfruten (DGJ)

LUNES 20 DE ABRIL 2015

Hoy comenzaba la tercera semana de yincana pero al tener una reunión con la tutora de prácticas de la universidad durante el recreo, no he podido hacerla y la he aplazado para el día siguiente. Aviso a los tutores de sexto de que la yincana se va a hacer el martes para que les digan a los capitanes del recreo y no me estén esperando hoy, pero sí el día siguiente.

MARTES 21 DE ABRIL 2015

Me siento un poco nerviosa porque al aplazar un día la yincana, no sé si los capitanes del recreo se acordarán o no (ARE), ni sé cómo van a reaccionar los participantes cuando les diga que hoy hay yincana (MOI).

Cuando suena el timbre, los capitanes del recreo bajan puntuales y me alivia comprobar que se han acordado de la yincana (PU). Cogen el material que necesitan, una vez más, de forma autónoma y salen al recreo (APM). Cuando los participantes nos ven salir, nos preguntan si hay yincana y por qué no hubo el día anterior. Les explico que tenía una reunión y no la pude hacer, pero que la vamos a hacer hoy. Mucho de ellos se ponen muy contentos, les pregunto si les apetece hacerla o no y me dicen que sí porque les gusta mucho (MOIP). Otros me dicen que no les apetece tanto porque al ser día libre habían pensado en jugar a otras cosas (MOIN). Nos preguntan cuáles van a ser los juegos y los capitanes les explican un poco por encima en qué consisten y parece que les interesan los juegos y quieren jugar (MOIP). Los capitanes del recreo ya saben con qué curso les toca y van llamando a los participantes para organizarlos (ORG). Me da la sensación que los alumnos/as en general están muy revueltos y muchos de ellos no se enteran de que hay yincana, con lo cual la participación es menor (PAL). Otros no les apetece jugar porque querían tener día libre, esto me hace plantearme si muchos de ellos juegan porque les gusta o porque sienten la obligación de jugar (DIJ).

Los capitanes del recreo organizan a los participantes, les explican el juego y comienzan a jugar (ORG). Se nota que la participación es bastante menor, el cambio de día a afectado bastante (PAL). Esto me hace pensar que tienen muy interiorizado el calendario semanal de los recreos.

Los alumnos de 4º están realmente interesados en el juego, se les ve inquietos y con emoción por llegar los primeros a la meta (DIJ). Cuando otros niños les ven jugar y en qué consiste el juego, quieren participar (PAM) y todos les dejan (ETG). Sin embargo, cuando la carrera está avanzada les decimos (los capitanes del recreo y yo) que es mejor que se queden viendo y en la próxima carrera participen (ORG). Se quedan alrededor viendo y animando a sus compañeros (DJE), pero en ningún momento les molestan, siempre respetan al resto (RAC). Cuando acaban la carrera lo celebran mucho y el otro equipo pide la revancha, así que vuelven a empezar otra carrera en la que participan los demás compañeros. Se lo pasan muy bien (DIJ). No ocurre absolutamente ningún conflicto, es el día que más a gusto veo que están trabajando, no sé si es porque al haber menos gente, se sienten más atendidos y son más fáciles de controlar, o porque es un juego que incita a la cooperación entre ellos (REC). Aprovechando el tema de la cooperación, todos ponen de su parte para que el juego funcione bien y llegar los primeros a la meta. Colaboran muy bien entre ellos para conseguir un mismo fin (CEE). Todos tienen el mismo rol en el juego, nadie es o hace más ni menos que el resto, todos comparten un mismo papel, forman parte de un mismo equipo (ETG).

Después de la segunda carrera, llega un momento en el que no quieren volver a jugar a este juego porque se habían cansado de hacer carreras, han pasado de estar altamente motivados a que su motivación se reduzca mucho. Es muy complicado mantener esa motivación alta. Nos piden jugar a otra cosa y los capitanes del recreo les preguntan a qué quieren jugar, surgen varias ideas como el balón sentado o al balón prisionero (MOIN). Al final se decide jugar al balón sentado y su motivación vuelve a crecer muchísimo (MOIP), ya que es un juego que realmente les gusta (los conozco de las prácticas anteriores de mención y siempre querían jugar a ese juego). Enseguida se ponen a jugar y se lo pasan muy bien (DIJ). En realidad no me gusta mucho cambiar los juegos planteados, pero veo que de la teoría a la práctica hay un gran cambio y nunca se sabe cómo van a reaccionar los alumnos ante los juegos. Por ello también me parece muy importante tener en cuenta que cuando un juego a dejado de resultarles divertido, hay que cambiarlo, después de todo, nuestra intención es que se diviertan jugando y que conozcan nuevos juegos (DIJ). Me parece que si les hubiéramos obligado a seguir jugando al Gusano, al final esa decisión se nos hubiera puesto en contra provocando un rechazo general hacia la yincana (MOIN).

Por otro lado, en el área disfruta, los participante de 3º juegan al Gran salto. También se nota menos participación al principio (PAL), pero poco a poco el alumnado se va enterando de que hay yincana y vienen a jugar (PAM).

Los capitanes de esta área organizan siempre muy bien a los participantes, les explican muy bien las actividades (ORG) y realmente se ve que disfrutan haciéndolo (DGJ). No es necesario realizar ningún cambio debido a que no ocurre ningún contratiempo. Los participantes se lo pasan muy bien, les gusta el juego porque no lo conocían (DIJ). Dentro del equipo se animan mucho entre ellos y respetan el turno de cada jugador (ETG) y a los compañeros, independientemente de si lo hacen mejor o peor (RAC). No ocurre ningún tipo de conflicto (REC).

Entrevista a participante:

Entrevisto a un niño de tercero, le pregunto a ver qué opina sobre la yincana. El me responde lo siguiente:

“Me lo paso muy bien siempre, es divertida y me rio con mis amigos” (DIJ)

¿Te gustan los juegos?

“Sí, algunos juegos los conocía pero otros no y me han gustado” (DIJ)

Los amigos que tiene alrededor coinciden con él.

MIÉRCOLES 22 DE ABRIL 2015

Hoy toca observar el recreo sin balón. Al principio veo que algunas alumnas de 3º están jugando a pillar, pero enseguida paran. Les pregunto a ver por qué han parado y me dicen que es porque están cansadas. La situación es muy similar a la de miércoles pasados, algunas chicas juegan a la comba, otras se sientan en los bancos para hablar, los chicos juegan a peleas o se colocan en círculo de amigos para hablar. También están quienes juegan con cromos (aunque son los que menos). Veo algo bastante fuera de lo normal e innovador, algunas niñas están jugando con un frisbee que han traído de casa. Parece que se están divirtiendo bastante (DIJ), pero hacia la mitad del recreo se aburren y paran de jugar.

Hablo con una profesora sobre este tipo de recreos y me dice que en el segundo y tercer ciclo se evitan bastantes conflictos quitando el balón, ya que se evitan situaciones de que

uno no deje jugar a otro, peleas, malos entendidos, saltarse las reglas del fútbol... pero que resulta curioso que en el primer ciclo, ocurre lo contrario. Al quitarles el balón muchas veces optan por jugar a peleas y al principio se divierten, pero al final siempre acaba en un gran conflicto porque no se saben controlar (REC).

Un niño me dice que se aburre porque no sabe a qué jugar

JUEVES 23 DE ABRIL DE 2015

Hoy es otro día de yincana, cuando suena el timbre espero en el gimnasio a los capitanes del recreo y cuando bajan me dicen que algunos estaban castigados (PU). La verdad es que en principio no sabía cómo podía hacer frente a este imprevisto, lo primero en lo que pensé fue en suspender la yincana, pero luego no me pareció buena idea, en primer lugar porque ya se había suspendido días anteriores debido a la lluvia y en segundo lugar, podía intentar buscar alguna alternativa. Les pregunto a los capitanes del recreo qué es lo que podemos hacer y ellos me dicen que podríamos jugar solo en un área. Esta idea me pareció la mejor opción, hacer sólo un área, por ejemplo, el área respeta en la que podrán jugar tanto los participantes de 3º, como los participantes de 4º que quieran jugar (ORG). Los capitanes del recreo tampoco querían suspender la yincana y tanto ellos como yo estamos satisfechos con la solución que hemos encontrado (MOIP). En seguida se disponen a coger el material necesario para realizar el juego (APM) y salen al recreo preparados para organizar a los equipos (ORG).

Al salir al patio los niños se emocionan mucho porque como salimos un poco más tarde de lo normal, pensaban que no había yincana. En seguida llaman a sus amigos y amigas para decirles que si hay yincana al final, todos están muy contentos (MOIP).

Los capitanes del recreo van llamando tanto a los participantes de 3º como a los de 4º para explicarles que hoy íbamos a jugar todos juntos (ORG). Los de 4º preguntan a ver a que van a jugar y les decimos que al juego del último día con los compañeros de 3º, porque hoy había menos capitanes del recreo. No les importa repetir juego porque dicen que les gustó mucho y que se lo pasaron muy bien (DIJ). También nos preguntan a ver si después vamos a jugar al balón sentado como el último día porque les gusta mucho (DIJ), los capitanes del recreo les contestan que dependerá de cómo se porten, pero que si les gusta tanto ese juego, puede ser una opción (ORG).

Pese a que hoy hay muchos más participantes jugando en la misma área debido a la decisión tomada (PAA) y los pocos capitanes del recreo, estos organizan muy bien a los participantes y en poco tiempo están jugando todos juntos (ORG). A los participantes se les nota muy emocionados, incluso me atrevería a decir que están disfrutando del juego mucho más que el día anterior (DIJ). Cada vez se meten a jugar más participantes (PAA) (como es un juego en el que realmente no influye en que momento se metan a jugar, decidimos no decirles que esperen a la siguiente partida) (ORG).

Ningún participante pone pegas al tener que jugar con otro curso, de hecho todos están contentos y se ve que disfrutan jugando todos juntos en equipo (DJE). Se respetan entre ellos, no hay insultos ni faltas de respeto, si a algún participante se le escapa el balón y pierden un poco de tiempo, nadie le recrimina que lo ha hecho mal ni nada por el estilo (RAC). Todos tienen su lugar en la fila, a todos se les pasa el balón y juegan por igual, nadie es mejor ni peor que los demás (ETG). No ocurre ningún conflicto entre ellos que no puedan solucionarlo ellos mismos (REC). Se animan mucho entre ellos, veo que están disfrutando no solo del juego, sino de colaborar en equipo para conseguir un mismo fin, cada uno lo hace lo mejor que puede, corre lo más rápido posible y pasan el balón de una forma muy ágil para no perder ni un segundo y poder llegar a la meta los primeros (CEE).

Al principio juegan muy bien cumpliendo las normas, pero según se iban acercando a la meta, se iban poniendo muy nerviosos y empezaban a hacer alguna trampa, a lo que los capitanes del recreo les llamaban la atención (ORG).

Cuando han jugado varias veces al juego, nos piden jugar al balón sentado y los alumnos de 6º les dan primero un balón con el que jugar y luego para dificultar un poco más el juego y ponerle más emoción, les dan un segundo balón (ORG).

El recreo transcurre muy bien, tanto los capitanes del recreo se divierten cumpliendo con sus responsabilidades (DGJ), como los participantes jugando (DIJ).

Cuando suena el timbre, los capitanes del recreo cogen los balones y los guardan en su sitio (APM).

Entrevista a participantes y capitanes del recreo:

Le pregunto a una alumna de 4º qué le parece jugar con participantes de 3º y me responde lo siguiente:

“Conocía a casi todos mis compañeros de tercero, pero con algunos no había hablado nunca y he conocido a gente nueva. Ha sido divertido jugar con ellos también” (DIJ)

A los capitanes del recreo les pregunto a ver cómo ha ido el recreo y me contestan que aunque eran muchos participantes (PAA) para controlar y organizar y ellos eran menos capitanes del recreo, lo han hecho muy bien (ORG). encima los participantes han colaborado, se han portado bien y han estado atentos (COR). He disfrutado bastante viéndolos jugar (DGJ).

VIERNES 24 DE ABRIL 2015

Hoy es día para observar el recreo con balón, es decir, tal y como lo conocemos. Al principio no me sorprende nada porque observo lo que me esperaba. En la zona de 3º y 4º, la mayor parte de los chicos juegan al balón, ocupando la mayor parte del espacio que tienen. Ninguna chica de estos cursos juega al fútbol. Las chicas juegan a saltar a la comba o al reloj. Algunas de ellas (y algunos chicos, aunque muy pocos) juegan a pillar, pero se cansan enseguida y se sientan en los bancos para hablar. En este momento los chicos que estaban jugando con las chicas, se separan de ellas y se ponen en otro banco. También veo un niño que tiene un álbum de cromos, esta solo dando vueltas y de vez en cuando se para con algún compañero para enseñarle los cromos.

Cuando me empezaba a sentir, una vez más, defraudada por los recreos tan simples, rutinarios y “vacíos” de emoción que tienen, veo un grupito de niñas y niños muy interesados en algo. Me acerco y para mi sorpresa estaban jugando con varias peonzas. Veo que saben hacer muchas cosas con ellas y les pregunto a ver si practican mucho esos trucos con la peonza. Me dicen que llevan mucho tiempo practicando, que es difícil pero que con mucha practica se consigue. Están muy emocionados enseñándome todo lo que saben hacer, y yo realmente estoy alucinando con todos los trucos que me muestran. Me hace mucha gracia que cada truco tiene su nombre y son unos verdaderos expertos (DIJ). Me alivia mucho ver que al menos, aunque sea un grupo reducido de alumnos, saben jugar a otras cosas que no sea la comba ni el balón.

LUNES 27 DE ABRIL 2015

Empezamos la última semana de yincana en el colegio. El día estaba bastante nublado y parecía que iba a llover. Sin embargo, por suerte no llueve durante el recreo y podemos realizar la yincana sin complicaciones.

Los capitanes del recreo, como siempre, bajan puntuales al gimnasio (**PU**), cogen el material que necesitan (**APM**) y salen al recreo para empezar a organizar a los participantes (**ORG**).

En seguida están las dos áreas organizadas, han explicado los juegos y se disponen a jugar (**ORG**). En principio ambos juegos transcurren con normalidad y no hay ningún conflicto. La participación es muy alta, más que los días anteriores (**PAA**).

Después de un rato jugando, en el área disfruta comienza a haber algunas complicaciones porque los participantes hacían trampas. No cerraban los ojos y esto empieza a provocar conflictos entre los equipos. Los capitanes del recreo les decían que no tenían que abrir los ojos, pero no les hacían caso y acababan abriéndolos. Esto a parte de generar conflictos, hace que el juego pierda sentido, porque al abrir los ojos pierde la esencia (**REC**). Al final los capitanes del recreo deciden cambiar el juego. Visto que el juego del área respeta sale muy bien, decidimos hacer uno que siga la misma dinámica, en la que todos tienen su turno establecido porque siguen una fila y hace que se mantenga el orden. El juego inventado consiste en meter unos aros medianos en conos colocados a una distancia (**ORG**). Así que cogen el material necesario (**APM**) y salen de nuevo preparados para organizar y explicar la actividad (**ORG**). Pese a estas pequeñas complicaciones, los capitanes del recreo muestran saber afrontarlas y gran parte de esta responsabilidad viene dada porque realmente les gusta el rol que tienen dentro de la yincana (**DGJ**). Los participantes estaban muy emocionados escuchando el juego nuevo y al ser muy sencillo, en seguida se ponen a jugar. Es curioso como a veces los juegos más sencillos, son los que más gustan y los que mejor salen (**MOIP**).

Al margen del pequeño conflicto surgido en el área disfruta (**REC**), en ambas áreas se lo están pasando muy bien, les gustan mucho los juegos (**DIJ**), se animan entre ellos, comentan las jugadas en equipo, se ríen (**DJE**)... Se apoyan entre ellos cuando alguien falla, no se enfadan entre los compañeros si alguien hace algo mal, no se insultan ni hay faltas de respeto, respetan las capacidades de cada uno... (**RAC**). Como todos tienen su turno dentro de la fila, no hay complicaciones a la hora de que uno tire más que otros (**ETG**). No obstante siempre surge algún pequeño conflicto de quién iba antes en la fila y quién detrás, pero los capitanes del recreo lo solucionan rápido (**REC**).

Entrevista capitanes del recreo:

Al finalizar el recreo, les pregunto a ver qué opinan sobre el conflicto al que han tenido que hacer frente. Me dicen que al principio se sentían mal porque por mucho que les decían que no podían abrir los ojos, no les hacían caso y no se sentían escuchados ni con autoridad. Pero que luego han cambiado el juego y ya ha ido muy bien y han empezado a disfrutar (REC). Les digo que estas cosas suelen ser normales dentro de una clase de educación física, que a veces preparas un juego con mucha ilusión y piensas que les va a encantar y que va a salir muy bien pero te das cuenta que la realidad es otra y no sales como esperabas. Les doy la enhorabuena porque han sabido actuar muy bien y porque el juego que han inventado les ha gustado mucho, ya son unos monitores de yincana expertos (MOE).

MARTES 28 Y MIÉRCOLES 29 DE ABRIL 2015

No estoy en el colegio por asuntos personales, con lo cual no puedo realizar ninguna observación de lo que ocurra en estos dos recreos.

JUEVES 30 DE ABRIL 2015

Hoy es el último día de la yincana. Como el resto de días, los capitanes del recreo bajan puntuales a preparar el material (PU). En el área respeta no cabe ninguna duda sobre el material que coger, sin embargo los responsables del área disfruta tienen dudas sobre si coger el material necesario para realizar el juego que estaba previsto, o en cambio coger el material que se necesita para hacer el juego alternativo al que recurrimos el día anterior (APM). Yo les dejo tomar la decisión libremente y ellos deciden hacer de nuevo el juego alternativo de meter los aros en los conos. Les pregunto por qué han tomado esa decisión y me dicen que visto lo que ocurrió el día anterior con el alumnado de 3º, están seguros que el alumnado de 4º va a comportarse de la misma manera y que prefieren desde el principio sacar el material para el juego alternativo y así no pierden tiempo de recreo. Me parece una respuesta que muestra una gran responsabilidad, sensatez y capacidad de prever lo que va a ocurrir para buscar antes otra opción más adecuada (ORG).

Antes de salir al recreo les digo que acabaremos cinco minutos antes para hacerles unas preguntas sobre la yincana. Al salir anuncian que es el último día a los participantes y oigo comentarios como “qué pena”, “¿por qué se acaba?”, “yo quiero hacer más juegos porque me lo he pasado muy bien”... (DIJ). Los capitanes del recreo empiezan a organizar a los grupos de forma muy autónoma (ORG) y hoy me da la sensación que están más motivados

que días atrás, puede que sea porque es el último día y les da pena acabar y quieren aprovechar el recreo lo máximo posible (**MOIP**).

La participación de hoy es más alta que la de días atrás (**PAA**), lo que me hace pensar dos motivos. Uno de ellos que sea porque los juegos del día anterior les gustaron mucho y eso ha provocado que hoy quieran volver a jugar (**DIJ**), o el otro motivo es que al ser el último día, les ocurra como a los capitanes del recreo, quieren aprovecharlo al máximo y disfrutar (**MOIP**).

Durante los juegos veo que disfrutan mucho de ellos, se lo están pasando muy bien porque en sus caras queda reflejada la alegría, la emoción, el entusiasmo, el nerviosismo... (**DIJ**) además todo lo que va ocurriendo durante el juego lo comentan entre los compañeros del equipo, se ríen entre ellos y muestran que disfrutan jugando en equipo (**DJE**).

En el área respeta ocurre un pequeño conflicto sobre quién iba delante en la fila y quién detrás, como entre los participantes implicados en el conflicto no lo pueden resolver solos, los capitanes del recreo tienen que hacer de mediadores y lo solucionan sin ningún tipo de problema. Por lo demás, los juegos se desarrollan sin ningún tipo de conflicto (**REC**). Los participantes dentro de un mismo equipo se respetan mucho, igual que se respetan entre los participantes de diferentes grupos, no hay insultos ni faltas de respeto en ningún momento (**RAC**). Debido a que el turno en el juego está muy marcado y definido por el orden de fila en el que están colocados, todos tienen la oportunidad de tirar y participar en el juego, nadie adquiere un rol por encima de los demás con el que tire más veces y nadie se queda sin participar (**ETG**).

Cinco minutos antes de que sonara el timbre que anuncia el final del recreo, los capitanes del recreo comienzan a recoger el material, ya que les había pedido que lo hicieran así para poder hablar con ellos (**APM**).

Entrevista final a los capitanes del recreo:

En primer lugar les doy mi enhorabuena por su buena predisposición en todo momento, su puntualidad, su afán por aprender e intentar mejorar, por su paciencia con los niños/as y sobre todo por haberme ayudado con la preparación de este proyecto que nos parece tan

innovador (MOE). Les pregunto a ver cómo se han ido sintiendo durante estos días y sus respuestas son las siguientes:

“me lo he pasado muy bien, he aprendido muchos juegos que no conocía y a saber organizar a los niños” (DGJ)

“en algún momento me he sentido muy agobiada porque había muchos niños y a veces sentía que no me escuchaban, pero por lo demás he estado a gusto y me he divertido mucho” (DGJ)

“yo también me lo he pasado bien, aunque en algún juego me he aburrido porque solo podía mirar, aunque por otro lado me he reído mucho porque al verles jugar me fijaba en cómo actuaban y tenían gracia” (DGJ)

“había veces que no sabía muy bien cómo organizar a tantos, pero tú siempre estabas ahí y nos ayudabas con nuestras dudas. Creo que no lo hemos hecho mal y que ellos (los participantes) y nosotros nos lo hemos pasado bien” (DGJ)

Tras estos comentarios veo que tanto ellos como yo nos sentimos muy satisfechos con el trabajo realizado y damos por finalizado un proyecto innovador que trata de dinamizar los recreos del alumnado de primaria.

Entrevista al equipo directivo del centro

-¿Qué opinas sobre la situación actual de los recreos?

El recreo es un momento de expansión y disfrute de manera libre por los alumnos del colegio, por lo tanto se hacen más evidentes las relaciones sociales entre ellos sin cortapisas, aportando cosas positivas y otras menos positivas a trabajar. En este momento en el colegio, hasta 4º de primaria el recreo es óptimo, pero de 4º a 6º es donde encontramos más conflictos a la hora de relacionarse e intentar solucionar los encontronazos que entre ellos no lo consiguen sin la intervención de un adulto (REC).

- ¿Crees que cada año la situación empeora?

No, lo que cambian son los modos de relación, respetuosos con la norma, el límite o no.

- ¿Ocurren muchos conflictos graves en el recreo? (con graves me refiero a agresiones verbales, físicas, acoso, bullying...)

Sobre todo: al término de un juego; o a la hora de jugar sin normas claras; o en la utilización de juegos donde traspasan un límite de respeto y convivencia, sobre todo aquellos que les cuesta respetarlas.

En el momento de acudir al interior del recinto para seguir las clases porque algunos se dedican a incordiar.

Cuando traen conflictos sin resolver de otros lugares o momentos del día o del fin de semana al recreo (REC).

- ¿Ha cambiado la situación desde que se implantó los miércoles el recreo sin balón?

Les cuesta estar sin balón, pero con balón también tenemos conflictos: futbolistas de nivel que chutan fuerte, balonazos en la cabeza de los que no juegan, conflictos en las normas, respeto de los lugares de expansión sin balón, etc. (REC)

-¿No te parece que si les quitamos el balón como recurso, deberíamos darles alternativas de juego?

Aún con balón. Este curso nos planteamos crear una comisión de juego colaborativo para el patio, pendiente para evaluar en la memoria y retomar en la P.G.A del curso que viene. Ya van trayendo peonzas, les hemos regalado alguna cuerda para saltar, etc., pero de todas maneras, este tema sigue pendiente seguir trabajándolo entre todos.


-¿Consideras que los recreos pueden convertirse en una plataforma educativa?

¡Por supuesto! todos los momentos educan, los recorridos hasta las aulas, cambio de clase etc. y más el recreo que como ya he dicho es un momento de expansión donde los alumnos se relacionan tal como son ellos y se auto regulan a medida que aprenden unos de otros, con sus coetáneos.

- ¿Crees que a través de propuestas como la yincana, se podría mejorar la situación de los recreos? ¿Qué te ha parecido esta propuesta?

Interesante, adecuada, lúdica y motivadora (MO).

ANEXO II - ACTAS DE LAS SESIONES

	ACTA-INFORME	
	Nº SESION	1
	FECHA	__26/03/ 2015__

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	
<p>Primer día de la yincana. Día de novedad para todos y todas, tanto para participantes de 3º y 4º como para capitanes del recreo (MOIP).</p> <p>Día clave para aprender a ser autónomos en lo que respecta a coger el material, organizar a los grupos, controlar el tiempo (ARE).</p> <p>Área disfruta se juega a que el balón no toque el suelo (3º)</p> <p>Área respeta se juega a que puntería (4º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>Al principio llovió un poco y estábamos indecisos entre hacer la yincana o aplazarla para el día siguiente. Al final la hacemos y el tiempo nos permitió acabarla sin problemas (ORG).</p> <p>Como uno de los balones se rompió, decidimos dividir ese equipo y que jugaran con los otros equipos hasta que trajeron otro balón (decisión que duró poco tiempo porque conseguimos un balón pronto) (ORG)</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
<p>La responsabilidad en coger el materia, controlar el tiempo y organizar ha sido muy buena (ARE).</p>	<p>Intentar explicar la distribución de los participantes antes mientras se coge el material (unos cogen el material y a otros les explico cómo van a organizar los equipos).</p> <p>De esta forma cuando salgan los participantes no hay que perder el tiempo en explicarles a los capitanes del recreo cómo se tienen que colocar los jugadores. Aprovechamiento máximo del poco tiempo de recreo que tenemos (ORG y APM).</p>

	Nº SESION	2
1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	FECHA	___30/03/ 2015__
<p>Segundo día de la yincana. Como los capitanes del recreo tienen que repetir los juegos del día anterior, saben perfectamente dónde se tienen que colocar y cómo organizarse (ARE).</p> <p>Área disfruta se juega a que el balón no toque el suelo (4º)</p> <p>Área respeta se juega a que puntería (3º)</p>		
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES		
<p>Dos de los tres balones que necesitamos se rompen, con lo cual dos grupos no pueden jugar a “Que el balón no caiga” porque no quedan más balones en el gimnasio. Los capitanes del recreo me proponen jugar a otra cosa y yo les dejo campo libre para que ellos mismos elijan el juego y cojan el material (ORG).</p> <p>Deciden jugar al reloj y los participantes están de acuerdo en jugar a ese juego (DIJ).</p>		
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS	
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR	
No suspender la yincana con 4º debido a que no había material para todos. Buscar otros juegos como alternativas (ORG).	Para la próxima yincana en la que se necesiten balones, buscar otro tipo de balones que no sean de playa porque se rompen enseguida. Tener preparada una alternativa en caso de que el material falla.	

	Nº SESION	3
	FECHA	___13/04/ 2015___

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN

Tercer día de la yincana. Los capitanes del recreo deberían ir cogiendo la dinámica de cómo funciona la yincana.

Día clave para comprobar la responsabilidad y el interés de cada uno respecto la preparación de las actividades después de Semana Santa (ARE). Al mismo tiempo, el interés de los participantes en la yincana (MOI).

Área disfruta se juega a Canguros y cangrejos (3º)

Área respeta se juega a Atrapa la bandera (4º)

DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES

En el área disfruta, no es necesario aplicar reajustes. Sin embargo en el área respeta, debido al comportamiento de los participantes (estaban muy revueltos tras la vuelta de Semana Santa, no escuchaban ni atendían las explicaciones de los capitanes del recreo...) decidimos cambiar el juego (REC). Empezamos haciendo el juego Atrapa la bandera, pero como no salió como esperábamos, los capitanes del recreo proponen jugar al pañuelo (ORG).

NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
Cambio de juego cuando es necesario. Cuando vemos que el juego no sale como esperamos, decidimos cambiar el juego, acto que beneficia positivamente, aunque se pierde tiempo (ORG).	No permitirles que participen y dejen de participar cuando les plazca. Si empiezan a jugar tienen que terminar el juego, si no empiezan tienen que esperar a que empiece una nueva partida (ORG).

	Nº SESION	4
	FECHA	___16/04/ 2015___

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	
<p>Cuarto día de la yincana. Al salir al recreo está lloviendo, con lo cual no salen al patio exterior, sino que deben quedarse en un gimnasio que es bastante pequeño para la cantidad de alumnos que hay. Además es un espacio con mucho eco y hace que sea bastante caótico.</p> <p>En el área disfruta se juega a Canguros y cangrejos (4º)</p> <p>En el área respeta se juega a Atrapa la bandera (3º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>Intentamos hacer la yincana en el gimnasio, pero enseguida nos damos cuenta que es inviable. Decidimos suspender la yincana, porque aunque el juego del área disfruta se podría hacer, el del área respeta requiere mucho espacio con el que, por desgracia, no contamos (ORG).</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
<p>Al menos hemos intentado realizar las actividades dentro del gimnasio, aunque hemos visto que era inviable y hemos tenido que suspender la yincana. Bajo nuestro punto de vista era mejor no seguir, que arriesgarnos a hacerla y fomentar un ambiente conflictivo y caótico (ORG). Podemos correr el riesgo de que más adelante no se tomen la yincana como algo serio y les quede una imagen de descontrol y que encima los capitanes del recreo se desmotiven al ver una situación muy caótica que les resulta difícil de controlar (MOI).</p>	<p>Es necesario tener unos juegos preparados que sean adecuados para realizar en ese gimnasio que es pequeño y hay mucho eco (ORG).</p>

	Nº SESION	5
	FECHA	___21/04/ 2015___

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	
<p>Quinto día de la yincana. Debido a que el Lunes tuve que asistir una reunión con la tutora de prácticas durante el recreo, tuve que aplazar la yincana un día y en vez de hacerla el Lunes, hacerla el Martes.</p> <p>En el área disfruta se juega al Gran salto (3º)</p> <p>En el área respeta se juega a Gusano (4º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>El alumnado de 4º que jugaba en el área respeta al Gusano, jugó varias veces al juego y se divirtieron, pero llegó un punto en el que se cansaron y querían jugar a otra cosa ()). Los capitanes del recreo les preguntaron a qué querían jugar y dijeron surgieron varios juegos como el balón sentado y el balón prisionero. Al final decidieron jugar al balón sentado pero por equipos (ORG). Salió muy bien y disfrutaron mucho (DIJ).</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
<p>Entender que cuando se aburren a un juego tenemos que darles una alternativa. Me parece muy importante tener en cuenta si se están divirtiendo o no, ya que si no se divierten pero les forzamos a jugar, estaremos fomentado y conseguiremos justo lo contrario a lo que pretendíamos (DIJ). Hay que tener en cuenta sus intereses y escucharles, si juegan a algo pero la motivación y las ganas de seguir jugando disminuyen, hay que ofrecerles otro juego (MOI). Al fin y al cabo, una de las intenciones de esta propuesta es que conozcan juegos a los que puedan jugar y que no sea solo fútbol.</p>	<p>Me doy cuenta que hay algunos juegos a los que no se puede jugar durante todo el recreo porque son un poco repetitivos y llegan a aburrirse. Al principio se lo están pasando muy bien y están muy emocionados, pero llegan a un punto en el que eso lo pierden (DIJ). Con lo cual, para este tipo de juegos tenemos que tener preparado otro que sea algo más dinámico o que sepamos que les gusta mucho y no se aburren de jugar (ORG).</p>

	Nº SESION	6
	FECHA	___23/04/ 2015___

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	
<p>Sexto día de la yincana. Algunos capitanes del recreo, no bajan porque están castigados (PU).</p> <p>En el área disfruta se juega al Gran salto (4º)</p> <p>En el área respeta se juega a Gusano (3º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>Debido al contratiempo de que algunos capitanes del recreo no bajan (los encargados del área respeta que tendrían que estar con 4º), decidimos juntar a los participantes de 3º y 4º y que jueguen al Gusano todos juntos (ORG). Después, tras el éxito del balón sentado del día anterior, jugaron a ese juego (DIJ).</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
<p>Ha sido una buena idea mezclar ambos cursos porque han tenido la oportunidad de colaborar con otros niños/as de otros cursos con los que no acostumbran a interactuar. Han jugado juntos en el recreo, cosa que normalmente no suelen hacer y se lo han pasado muy bien (DIJ).</p>	<p>Es importante que los tutores de 6º tengan en cuenta los recreos que hay yincana para que los capitanes del recreo siempre bajen puntuales. En caso de que tengan que castigarlos, sería conveniente que lo hicieran otro recreo o ponerles otro castigo, no tiene por qué ser para toda la clase, al menos solo para los capitanes del recreo. De esta forma, siempre podrán bajar y evitaremos situaciones como la de hoy.</p>

	Nº SESION	7
	FECHA	___27/04/ 2015___

1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN	
<p>Comenzamos la última semana de yincana en el colegio. Importante observar la motivación (MOI) y la participación (PA), ya que es clave para saber si ha gustado o no (DIJ).</p> <p>En el área disfruta se juega a dirige al tren (3º)→ juego alternativo meter aros en conos.</p> <p>En el área respeta se juega a los bolos (4º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>En el área respeta no es preciso realizar ningún cambio, todo transcurre de forma correcta.</p> <p>En el área disfruta se decide cambiar de juego porque en el juego dirige al tren hacían muchas trampas, con lo cual, para evitar conflictos surgidos entre ellos, se decide jugar a un juego inventado con el material que disponíamos (REC). Consistía simplemente en meter un aro mediano en un cono. Se inventa este juego siguiendo la dinámica de los bolos en el que están en fila, cada uno mantiene su turno, están en igualdad de condiciones y esto hace que sea realmente organizado (ORG).</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR
<p>Como en una ocasión anterior, vemos la necesidad de cambiar de juego. Como he dicho anteriormente, cuando se da un caso como este, hay que tener la habilidad de saber darle la vuelta y cambiar del juego antes de que la situación se convierta en caótica y que ni los participantes, ni los capitanes del recreo disfruten del juego (ORG).</p>	<p>Hay que ser más firmes con las reglas del juego y preparar a los capitanes del recreo para que sepan cuándo y cómo castigar a quienes incumplan las normas (tienen que tener más autoridad en ese sentido) (ORG).</p>

	Nº SESION	8
	FECHA	___30/04/ 2015___

<p>1. EXPLICACION ESCUETA DE LA SESIÓN</p> <p>Hoy es el último día de la semana. Todos muy emocionados y con pena porque esto se termina, estamos muy satisfechos con el resultado (MOIP). Tanto los participantes han disfrutado con los juegos (DIJ), como los alumnos/as de 6º se han divertido con el rol de capitanes del recreo (DGJ). Han sentido una gran responsabilidad durante el proceso y han cumplido con todas sus responsabilidades (ORG)</p> <p>En el área disfruta se juega al juego alternativo meter aros en conos (4º). No jugamos a dirige al tren.</p> <p>En el área respeta se juega a los bolos (3º)</p>	
DECISIONES ADOPTADAS Y REAJUSTES	
<p>No ocurre nada relevante, el recreo transcurre sin conflictos, con el disfrute de todos los participantes, la emoción de que es el último día y quieren disfrutar al máximo (DIJ).</p>	
NUEVOS TEMAS SURGIDOS	TAREAS
ASPECTOS QUE HEMOS HECHO BIEN	ASPECTOS A MEJORAR

ANEXO III – PROPUESTA INICIAL

PROYECTO – “En nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta”

Actividades lúdico-educativas: dinamización de los recreos

1. Introducción - justificación

La siguiente propuesta está pensada para dinamizar los recreos de los centros, que por norma general, carecen de finalidades educativas. Podríamos decir que es una plataforma educativa en espacios no educativos.

Para que este proyecto sea exitoso y podamos disfrutar de los beneficios que nos aporta, es totalmente necesaria la implicación del resto de profesorado y la participación activa del alumnado.

Está pensada para realizarla con los cursos de 3º a 6º de primaria.

Los beneficios que nos aporta la programación de los recreos son muchos. Sin embargo, lo que quiero conseguir, mis **objetivos principales** que me planteo con la propuesta son los siguientes:

- **RELACIONES SOCIALES:** A nivel de relaciones sociales, me interesa mejorar las relaciones sociales dentro del colegio, las interacciones, el diálogo, de esta forma, a través de la cooperación entre el alumnado de la misma clase, se crearán vínculos y lazos entre ellos que los unan mucho a nivel afectivo. Se desarrollará un gran sentimiento de pertenecer o formar parte del colegio y estar satisfecho y orgulloso de lo que se hace en el centro. Esto indudablemente tiene una repercusión dentro del aula, si en el recreo se refuerzan los lazos que existen entre el alumnado de una misma clase, a la hora de trabajar, expresarse, comprender, dialogar... obtendremos grandes beneficios y avances, ya que el clima que se ha creado entre ellos es muy bueno, de confianza.

- **SEXISMO:** Se pretende evitar las relaciones sexistas que se pueden dar de forma oculta en los recreos. Evitar estereotipos sexistas como “los chicos tienen que jugar a fútbol y las chicas con las muñecas”. Evitar la división por sexos en el juego. Se quiere enseñar a que los niños y niñas trabajen juntos, que aprendan a valorar el sexo opuesto, que comprendan que tienen las mismas oportunidades y que comprueben que las capacidades de las personas no vienen dadas por el sexo al que pertenezcan. Ambos sexos cooperan para conseguir un objetivo común en el juego.
- **ACOSO:** Se intenta evitar conflictos, situaciones violentas (tanto orales, como físicas), o posibles casos de bullying. Al cooperar para ganar de forma grupal, se siguen unas normas básicas de convivencia.
- **DIVERSIÓN:** Por último, se quiere conseguir que los recreos sean espacios de diversión, alegría, bien estar... para todos/as.
- **AUTONOMÍA:** Al margen de todo lo dicho, también se consigue que el alumnado sea autónomo, los pequeños aprenderán de los mayores y los mayores desarrollaran capacidades como la expresión oral, el diálogo...
- **ESTILO DE VIDA SALUDABLE:** Además se fomenta la realización de actividades físicas fuera del horario lectivo/educativo, de forma divertida y a través del juego. Creando unas bases y pautas de relación de estilo activo y saludable, extrapolable a otros ámbitos de su vida cotidiana. Buscamos otra forma de ocupar el tiempo de ocio.

Con esta propuesta, el recreo deja de ser un espacio caótico, temido por el profesorado por los conflictos que ocurren en él y pasa a ser un espacio en el que existe unas reglas básicas, todos tienen un papel, un rol, una finalidad y objetivo común, tienen un orden, sin embargo, no deja de tener la esencia de libertad y tiempo de descanso y desconexión. Se optimiza los diferentes espacios que conforman el recreo.

La metodología que se va a llevar a cabo va a ser aquella en la que el alumnado se convierte en profesorado. En este caso, será el alumnado de 6º de primaria quienes

adquieran el rol de “**Capitanes del recreo**”. Este nombramiento lleva consigo una serie de responsabilidades que tienen que cumplir.

2. Funciones capitanes de recreo:

- Serán los encargados de explicar los juegos (cada uno del área que le corresponde) a los participantes.
- Deben organizar a los jugadores, poner un orden, hacer que se cumplan las reglas del juego.
- Tendrán que saber afrontar y resolver conflictos de una forma dialogada. En caso de no poder solucionar los problemas, acudirán al profesorado que esté de guardia en el recreo en ese momento.
- Anotarán de forma justa las puntuaciones de los equipos, siguiendo el mismo criterio para todos, independientemente de las relaciones afectivas que tengan con los participantes.
- Controlarán el tiempo que tienen de recreo, cómo administrarlo de la forma más efectiva.
- Serán los encargados de recoger el material.

3. Normativa:

La propuesta se basa en la realización de una yincana para cada curso, esto quiere decir que, por ejemplo, las clases de 5º de primaria competirán de forma sana entre ellas. Se realizarán cuatro yincanas al mismo tiempo, una por cada curso.

En el colegio San Jorge tenemos el siguiente número de clases por cursos.

3º primaria → 3 clases (A,B,C)

4º primaria → 3 clases (A,B,C)

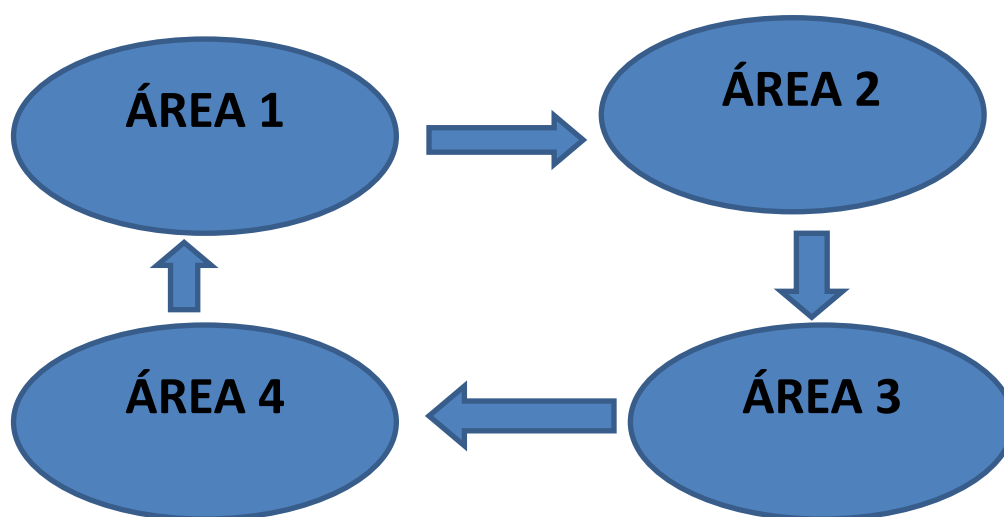
5º primaria → 4 clases (A,B,C,D)

6º primaria → 4 clases (A,B,C,D)

1. En primer lugar, cada clase debe elegir un nombre que los identifique. Ese nombre aparecerá en la ficha de recogida de puntos.
2. El patio quedará dividido en cuatro áreas diferentes cuyos nombres serán: Recreo (área 1), Convive (área 2), Respeta (área 3) y Disfruta (área 4). De esta forma se crea la frase “En nuestro Recreo se Convive, se Respeta y se Disfruta”, el nombre del proyecto y que base de todo. En cada una de ellas se realizará un juego que se mantendrá a lo largo de esa semana. Los juegos serán muy variados en cuanto a las capacidades requeridas, es decir, habrá juegos que impliquen precisión, juegos tradicionales, juegos de velocidad, de cooperación, de reacción, con balones, alternativos... de forma que todos/as tendrán la oportunidad de destacar en alguno de los juegos dependiendo de sus puntos fuertes. Con esto conseguimos también hacer crecer la autoestima del alumnado. Como decía anteriormente, el juego que se realice en cada área se mantendrá a lo largo de la semana. Por ejemplo, si en una semana, en el área Recreo se está jugando al balón prisionero, ese juego no cambiará en toda la semana, sino que será jugado por los diferentes cursos el día que les toque (ver croquis). Lo que se hace en el área será lo mismo toda la semana, lo único que cambia es la dificultad dependiendo del curso que lo realice y la organización de los equipos/clases (si hay 3 clases se tendrá que organizar de una forma diferente a si hay 4. Se podría hacer una especie de minitorneo y jugar AB, BC y AC e ir anotando los puntos obtenidos a ver quién gana. En los pares se puede hacer AB, CD y luego AD y BC.
3. De Lunes a Jueves, cada curso irá jugando en cada área y el Viernes será juego libre. La idea de que los viernes sean juego libre es para observar cómo van evolucionando desde que se empieza el programa hasta que acaba. Ver cómo evolucionan tanto a nivel de comportamiento/conflictos, como a nivel de recursos de juego, es decir, si van usando los juegos que aprenden en las áreas en su tiempo libre o no. También me parece que es una forma de que al menos tengan un día para jugar a lo que les apetezca.

Como he dicho anteriormente, el alumnado de 6º será el que se encargue de organizar el recreo. Cada día le tocará a una clase adquirir ese rol. Dividirán la clase en cuatro grupos y cada grupo se hará el encargado especializado en una de las cuatro áreas. Como tenemos 4 clases en 6º, y la yincana se va a hacer 4 días de la semana, queda equilibrado de forma que una vez a la semana adquieran el rol y 3 días juegan en las áreas. Es muy importante que esté equilibrado para que no se aburran en los recreos (si siempre son los mismos los capitanes del recreo, llegará un punto en el que no quieran ser los organizadores y quieran jugar, hay que tener en cuenta que esta programación se llevaría a cabo para un año y no para 11 semanas).

4. Croquis



5. Temporalización por meses (siguiendo el calendario del colegio San Jorge)

Febrero: En la semana del 23 al 27, se realizará la primera toma de contacto, se explicará al profesorado y al alumnado. Se nombrarán los equipos. Se les explicará al alumnado de 6º sus responsabilidades, se les dará las hojas de puntuaciones y el cuaderno de los capitanes de recreo (en el que aparece toda la información que necesitan). Será el momento para explicarles los juegos y que los entiendan para que sepan explicarlos a los participantes. Si hay tiempo suficiente, es una buena idea que en las clases de Educación Física jueguen a los juegos para que los interioricen bien.

En las siguientes tablas tenemos el calendario que corresponde a los meses de marzo, abril y mayo. En ellos se refleja cómo se organizan las áreas, es decir, en qué área le toca jugar a cada curso y a qué clase de sexto le toca ser capitanes del recreo. Vemos que el orden se mantiene, con lo cual les facilita acordarse en qué área les toca y quiénes son capitanes del recreo.

MARZO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	JUEGO LIBRE
Capitanes del recreo → 6º A 3º → Á. Recreo 4º → Á. Convive 5º → Á. Respeta 6º(b,c,d) → Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º → Á. Convive 4º → Á. Respeta 5º → Á. Disfruta 6º(a,c,d) → Á. Recreo	Capitanes del recreo → 6º C 3º → Á. Respeta 4º → Á. Disfruta 5º → Á. Recreo 6º(a,b,d) → Á. Convive	Capitanes del recreo → 6º D 3º → Á. Disfruta 4º → Á. Recreo 5º → Á. Convive 6º(a,b,c) → Á. Respeta	
9	10	11	12	
Capitanes del recreo → 6º A 3º → Á. Recreo 4º → Á. Convive 5º → Á. Respeta 6º(b,c,d) → Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º → Á. Convive 4º → Á. Respeta 5º → Á. Disfruta 6º(a,c,d) → Á. Recreo	Capitanes del recreo → 6º C 3º → Á. Respeta 4º → Á. Disfruta 5º → Á. Recreo 6º(a,b,d) → Á. Convive	Capitanes del recreo → 6º D 3º → Á. Disfruta 4º → Á. Recreo 5º → Á. Convive 6º(a,b,c) → Á. Respeta	
16	17	18	19	
Capitanes del recreo → 6º A 3º → Á. Recreo 4º → Á. Convive 5º → Á. Respeta	Capitanes del recreo → 6º B 3º → Á. Convive 4º → Á. Respeta 5º → Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º C 3º → Á. Respeta 4º → Á. Disfruta 5º → Á. Recreo	NO ES LECTIVO	

6º(b,c,d)→Á. Disfruta	6º(a,c,d)→Á. Recreo	6º(a,b,d)→Á. Convive		
23	24	25	26	
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo	Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á. Convive	Capitanes del recreo→ 6º D 3º→ Á. Disfruta 4º→ Á. Recreo 5º→ Á. Convive 6º(a,b,c)→Á. Respeta	
30	31			
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo			

ABRIL				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2	JUEGO LIBRE
		Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á.	Semana Santa	

		Convive		
6	7	8	9	
Semana Santa				
13	14	15	16	
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo	Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á. Convive	Capitanes del recreo→ 6º D 3º→ Á. Disfruta 4º→ Á. Recreo 5º→ Á. Convive 6º(a,b,c)→Á. Respeta	
20	21	22	23	
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo	Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á. Convive	Capitanes del recreo→ 6º D 3º→ Á. Disfruta 4º→ Á. Recreo 5º→ Á. Convive 6º(a,b,c)→Á. Respeta	
27	28	29	30	
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo	Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á. Convive	Capitanes del recreo→ 6º D 3º→ Á. Disfruta 4º→ Á. Recreo 5º→ Á. Convive 6º(a,b,c)→Á. Respeta	

MAYO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
4	5	6	7	JUEGO LIBRE
Capitanes del recreo → 6º A 3º→ Á. Recreo 4º→ Á. Convive 5º→ Á. Respeta 6º(b,c,d)→Á. Disfruta	Capitanes del recreo → 6º B 3º→ Á. Convive 4º→ Á. Respeta 5º→Á. Disfruta 6º(a,c,d)→Á. Recreo	Capitanes del recreo→ 6º C 3º→ Á. Respeta 4º→ Á. Disfruta 5º→ Á. Recreo 6º(a,b,d)→Á. Convive	Capitanes del recreo→ 6º D 3º→ Á. Disfruta 4º→ Á. Recreo 5º→ Á. Convive 6º(a,b,c)→Á. Respeta	
11	12	13	14	
La semana del recreo				

Como una recompensa final se realizará una mini fiesta llamada “la semana del recreo” al finalizar el proyecto, es decir, la semana del 11 al 17 de Mayo. Es una idea muy interesante ya que la finalidad es que jueguen y se interrelacionen con los compañeros de otras clases y de otros cursos, con la intención de que se cree un sentimiento o identidad de pertenencia al colegio, que estén orgullosos de él por lo que se hace. Unos días antes de esa fiesta, se puede pasar al alumnado una encuesta en la que voten un número máximo de juegos/actividades que se hayan hecho en las áreas, las más votadas son a las que se jugarán en la fiesta. Previamente se les dirá que actividades han salido y tendrán que apuntarse a dos o tres por recreo, de esta forma ya no jugarán por clases, sino que saldrán equipos mezclados de todas las edades.

El recuento de las puntuaciones de la yincana se puede poner en un gran mural que se podría hacer en plástica (si la profesora/o lo permite) y colgarlo en el pasillo para que todos lo vean. El recuento no solo se hará de los puntos que obtengan en los juegos, también habrá un punto extra con el que partirán todos los equipos cada recreo y que

mantendrán solo los equipos en los que no se dé ninguna situación conflictiva que no puedan solucionar entre ellos. En el momento que los capitanes del recreo intervengan, habrán perdido ese punto. En caso de que haya más de un conflicto grave, podría restar de los puntos conseguidos en los juegos.

6. Calendarios para cada curso

CALENDARIO 3º PRIMARIA					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA RECREO	ÁREA CONVIVE	ÁREA RESPETA	ÁREA DISFRUTA	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

CALENDARIO 4º PRIMARIA					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA CONVIVE	ÁREA RESPETA	ÁREA DISFRUTA	ÁREA RECREO	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

CALENDARIO 5º PRIMARIA					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA RESPETA	ÁREA DISFRUTA	ÁREA RECREO	ÁREA CONVIVE	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

CALENDARIO 6º A PRIMARIA					
--------------------------	--	--	--	--	--

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	Capitanes/as recreo	ÁREA RECREO	ÁREA CONVIVE	ÁREA RESPETA	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

	CALENDARIO 6º B PRIMARIA				
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA DISFRUTA	Capitanes/as recreo	ÁREA CONVIVE	ÁREA RESPETA	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

	CALENDARIO 6º C PRIMARIA				
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA DISFRUTA	ÁREA RECREO	Capitanes/as recreo	ÁREA RESPETA	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

	CALENDARIO 6º D PRIMARIA				
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	ÁREA DISFRUTA	ÁREA RECREO	ÁREA CONVIVE	Capitanes/as recreo	JUEGO LIBRE
Capitanes/as de recreo	6º A	6º B	6º C	6º D	

7. Guía semanal de los juegos

SEMANA 2-8 marzo:

- Área Recreo → ¡Qué puntería!
- Área Convive → Atrapa la bandera
- Área Respeta → Canguros y cangrejos
- Área Disfruta → Que el balón no toque el suelo

SEMANA 9-15 marzo:

- Área Recreo → Acción-Emoción
- Área Convive → Juego del pañuelo
- Área Respeta → Balón prisionero
- Área Disfruta → Carrera de animales

SEMANA 16-22 marzo

- Área Recreo → Dirige al tren
- Área Convive → Bolos
- Área Respeta → Siameses de balón
- Área Disfruta → Marro

SEMANA 23-29 marzo

- Área Recreo → Minitorneo de Fútbol
- Área Convive → Teléfono roto
- Área Respeta → Gusano
- Área Disfruta → Quitarle la cola al zorro

SEMANA 30-5 marzo/abril

-
- Área Recreo→ Minitorneo de Baloncesto
 - Área Convive→ Que no pase
 - Área Respeta→ ¿Quién es quién?
 - Área Disfruta→ Petanca

SEMANA 13-19 abril

- Área Recreo→ Gran salto
- Área Convive→ Sing Star
- Área Respeta→ Furor
- Área Disfruta→ Frisbee

SEMANA 20-26 abril

- Área Recreo→ Aerobic
- Área Convive→ Carreras de apoyos
- Área Respeta→ Nuevo abecedario
- Área Disfruta→ Partido de voleibol

SEMANA 27-3 abril/mayo

- Área Recreo→ Carreras de sacos
- Área Convive→ La patata caliente
- Área Respeta→ Mete el aro en el cono
- Área Disfruta→ Teatro/ representación

SEMANA 4-10 mayo

- Área Recreo→ Concurso de bailes
- Área Convive→ Código morse
- Área Respeta→ El trueque
- Área Disfruta→ Balón sentado

SEMANA 11-15

FIN DE PROYECTO Y FIESTA “LA SEMANA DEL RECREO”.

8. Calendarios de los juegos por meses

MARZO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	6
Área Recreo→ ¡Qué puntería!		Área Convive→ Atrapa la bandera		
Área Respeta→ Canguros y cangrejos		Área Disfruta→ Que el balón no toque el suelo		
9	10	11	12	13
Área Recreo→ Acción-Emoción		Área Convive→ Juego del pañuelo		
Área Respeta→ Balón prisionero		Área Disfruta→ Carrera de animales		
16	17	18	19	20
Área Recreo→ Dirige al tren		Área Convive→ Bolos		
Área Respeta→ Siameses de balón		Área Disfruta→ Marro		
23	24	25	26	27
Área Recreo→ Minitorneo de Fútbol		Área Convive→ Teléfono roto		
Área Respeta→ Gusano		Área Disfruta→ Quitarle la cola al zorro		
30	31			
Área Recreo→ Minitorneo de Baloncesto		Área Convive→ ¡Que no pase!		

Área Respeta→ ¿Quién es quién?	Área Disfruta→ Petanca
--------------------------------	------------------------

ABRIL				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2	3
Área Recreo→ Minitorneo de Baloncesto		Área Convive→ ¡Que no pase!		
Área Respeta→ ¿Quién es quién?		Área Disfruta→ Petanca		
6	7	8	9	10
SEMANA SANTA				
13	14	15	16	17
Área Recreo→ Gran salto		Área Convive→ Sing Star		
Área Respeta→ Furor		Área Disfruta→ Frisbee		
20	21	22	23	24
Área Recreo→ Aeróbic		Área Convive→ Carreras de apoyos		
Área Respeta→ Nuevo abecedario		Área Disfruta→ Partido voleibol		
27	28	29	30	1
Área Recreo→ Carreras de sacos		Área Convive→ La patata caliente		
Área Respeta→ Mete el aro en el cono		Área Disfruta→ Teatro/representación		

MAYO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
4	5	6	7	8
Área Recreo→ Concurso de bailes		Área Convive→ Código morse		

Área Respeta→ El trueque			Área Disfruta→ Balón sentado	
11	12	13	14	15
“La semana del recreo”				

9. Tablas de explicación de los juegos

¡QUÉ PUNTERÍA!
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Se pondrán en el suelo 3 aros medianos y 2 aros pequeños para cada grupo. El juego consiste en meter el “saquito” en uno de los aros. Si lo mete en los medianos obtendrá 1 punto para el equipo, si lo mete en los pequeños obtendrá 2 puntos.</p>
NORMAS
<p>Cada equipo debe ponerse en fila uno detrás de otro y mantener ese orden para evitar conflictos.</p> <p>El primero de la fila tirará el saquito para meterlo en el aro, si lo mete ganarán un punto o dos dependiendo del aro en el que lo haya metido. Cuando tire cogerá el saquito del suelo y se lo dará al siguiente de la fila y se pondrá al final.</p> <p>Los aros se colocaran a menor o mayor distancia dependiendo de las edades de los jugadores.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • 9 aros medianos • 6 aros pequeños • 3 saquitos

ATAPA LA BANDERA
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan dos equipos. El campo está dividido en dos mitades, una mitad será el campo de un equipo y la otra mitad el del otro equipo. Cada uno tiene una bandera de un color al final de su campo. La deben proteger para que el otro equipo no se la robe, al mismo tiempo que intentarán robársela al equipo contrario. Cuando los jugadores de un equipo entran al campo del equipo contrario pueden ser pilladas y serán llevadas a una esquina del campo, donde forman una fila entre los pillados dándose la mano. Para ser liberados, tienen que ser tocados por un miembro de su equipo, en el momento de ser liberados el equipo contrario tiene que dejarles volver.</p>

Ganará un punto el equipo que consiga quitar la bandera al equipo contrario. Máximo tiempo de juego por partida son 10 minutos, si en ese tiempo ningún equipo gana, se considera empate y los dos equipos ganarán un punto.
NORMAS
<p>No se puede hacer “perrito guardián” mientras se protege la bandera</p> <p>A los prisioneros se les lleva a la cárcel que estará en una de las esquinas y formarán una fila dándose la mano.</p> <p>Se liberan todos los prisioneros cuando un jugador de su mismo equipo toca a un prisionero.</p> <p>Si liberan a los prisioneros, el equipo contrario les tiene que dejar volver, no les pueden pillar mientras están volviendo a su campo.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • 2 pañuelos • 2 picas • 2 ladrillos

CANGUROS Y CANGREJOS
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan dos equipos. Los jugadores de cada equipo se pondrán en fila mirando al equipo contrario. Los capitanes/as del recreo nombrarán a un equipo como “los cangrejos” y al otro como “los canguros”. Cuando uno de los capitanes/as del recreo diga “canguros”, el equipo que sea los canguros deberá agacharse, si un jugador no se agacha quedará eliminado y se sentará en el suelo. Si el capitán/a del recreo dice “cangrejos” será el equipo de los cangrejos quienes se tienen que agachar y si un jugador no lo hace quedará eliminado.</p> <p>En caso de que diga canguro y un cangrejo se agache (o haga intento de agacharse), quedará eliminado (lo mismo para el caso contrario).</p> <p>Un equipo gana un punto cuando todos los miembros del equipo contrario se hayan eliminado.</p>
NORMAS
<p>Quien no se agache cuando dicen el nombre de su equipo quedará eliminado</p> <p>Quien se agache o haga gesto de agacharse, cuando se ha dicho el nombre del equipo contrario, quedará eliminado</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

QUE EL BALÓN NO TOQUE EL SUELO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Cada equipo tendrá un balón. El objetivo es que consigan tocar el balón 15 veces sin que caiga al suelo.</p> <p>El equipo que antes lo consiga ganará un punto.</p>
NORMAS
<p>Tendrán que comunicarse bien entre los miembros del equipo.</p> <p>Cuando un jugador ha tocado una vez el balón, no puede volver a tocarlo en esa partida. Si lo hace, tendrán que volver a empezar.</p> <p>Si el balón cae al suelo, tienen que volver a empezar.</p> <p>En caso de que tocar el balón 15 veces sea muy complicado, los capitanes del recreo decidirán disminuir en número de toques (dependerá de las edades de los jugadores)</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • 3 balones

ACCIÓN - EMOCIÓN
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Habrá unas tarjetas divididas en dos montones. Uno de ellos serán tarjetas con emociones (felicidad, tristeza, llorando, enfadado, pensativo...) y el otro de acciones (barrer, hacer la compra, jugar, estudiar...). Cada equipo elegirá 3 o 4 “actores” y cogerán una carta de acción y otra de emoción. Tendrán que interpretar lo que les aparezca en las tarjetas. Por ejemplo, si en la tarjeta de emociones pone “felicidad” y en la de acciones pone “hacer la compra”, tendrán que interpretar esa situación (hacer la compra feliz).</p> <p>Gana un punto el equipo que consiga adivinar la acción y la emoción en un máximo de 2 minutos.</p>
NORMAS
<p>Los actores no pueden hablar, solo hacer ruidos y gestos</p> <p>Si dicen a sus compañeros qué pone en las tarjetas, quedarán eliminados esa partida.</p> <p>Los actores elegidos tienen que cambiar en cada partida.</p>
MATERIAL NECESARIO

-
- Tarjetas de acción-emoción

JUEGO DEL PAÑUELO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan dos equipos. Cada miembro de los equipos se pone un número del que se tienen que acordar (si en un equipo hay más jugadores, en el otro equipo habrá algún jugador con dos números). Un capitán del recreo sujetará el pañuelo y los equipos estarán a la misma distancia del pañuelo. Cuando uno de los capitanes/as del recreo grite un número, los jugadores de los equipos que tengan ese número correrán a cogerlo. Quién lo coja antes debe llevárselo hasta su campo sin que el contrincante le pille. Si consigue llegar hasta su campo, el equipo ganará un punto. Si el contrincante le pilla antes de llegar, el punto lo pierde y lo gana el otro equipo.</p>
NORMAS
<p>No se pueden adelantar de la línea de salida. Quién coja el pañuelo, tiene que llegar hasta su línea para ganar el punto. Si antes de llegar le pillan, el punto pasa al otro equipo.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none">• Un pañuelo

BALÓN PRISIONERO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan dos equipos. Cada equipo tiene un campo y al final de ese campo está la prisión del equipo contrario. Al comienzo del juego en cada prisión hay un jugador voluntario. El objetivo es eliminar a todos los miembros del equipo contrario dándoles con el balón. Cuando un jugador es eliminado va a la prisión y el jugador voluntario que estaba sale al campo. Para liberarse tiene que dar a un contrincante desde la prisión. Ganará un punto el equipo que consiga eliminar a todos los componentes del equipo contrario. Si no lo hacen en 10 minutos, el equipo que menos jugadores tenga en la prisión ganará. Si es empate, ambos ganan punto.</p>
NORMAS
<p>Un jugador es eliminado cuando el balón le da directamente en el cuerpo (no en la</p>

<p>cabeza) y cae al suelo. Si el balón a botado en el suelo antes de darle, no quedará eliminado Si el balón le da y el jugador lo coge antes de que caiga al suelo, no será eliminado</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Un balón de goma-espuma

CARRERA DE ANIMALES
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Se pondrá una salida y una meta. Todos los miembros de los equipos tienen que elegir un animal de la siguiente lista (se pueden repetir los animales) y tendrán que moverse como tal.</p> <ul style="list-style-type: none"> Burro: a cuatro patas, rebuznando. Pato: de cuclillas, con los pies en ángulo recto, haciendo "cua, cua". Perro cojo: con dos manos y un pie y ladrando. Cangrejo: de espaldas al suelo, se desplaza apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas. Rana: de cuclillas, da saltitos con las manos apoyadas entre los pies. Elefante: las cuatro patas deben estar muy rígidas e imita el sonido del elefante. Gorila: las manos a la altura de las rodillas, camina, hace muecas, emite grititos y gesticula. <p>Ganará el equipo que antes llegue a la meta y que mejor haga la interpretación de los animales.</p>
NORMAS
<p>Para ganar, se valorará que los jugadores interpreten el animal que le haya tocado haciendo ruidos y gestos. Gana el equipo que consiga llegar el primero (tienen que llegar todos los jugadores, no solo una persona)</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> No se necesita material

DIRIGE AL TREN
DESCRIPCIÓN

<p>Juegan todos los equipos. Se preparará usando conos, un circuito diferente para cada equipo. Todos los jugadores de cada equipo, menos uno que será elegido por sus compañeros, se colocarán en fila uno detrás del otro y con los ojos cerrados. El elegido será el guía y tendrá que dirigir a sus compañeros diciéndoles derecha, izquierda, adelante... para que sigan el circuito y llegar a la meta.</p> <p>Gana un punto el equipo que antes llegue a la meta.</p>
NORMAS
<p>No pueden abrir los ojos.</p> <p>El primero de la fila será quien recibe las órdenes, el resto de compañeros siguen la fila sin soltarse.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Conos

BOLOS
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Para cada equipo habrá 6 bolos (o ladrillos) colocados a distintas distancias. El objetivo es tirar el mayor número de bolos posible. Cada bolo derribado es un punto para el equipo.</p>
NORMAS
<p>Cada equipo debe ponerse en fila uno detrás de otro y mantener ese orden para evitar conflictos.</p> <p>El primero de la fila lanzará el balón para tirar los bolos, y los capitanes del recreo estarán atentos de coger el balón para que no se vaya lejos y dárselo al siguiente de la fila.</p> <p>Los aros se colocaran a menor o mayor distancia dependiendo de las edades de los jugadores.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • 18 bolos (ladrillos) • 3 balones

SIAMESES DE BALÓN

DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Los jugadores de cada equipo se pondrán en parejas o en grupos de 4 personas (depende del número de jugadores) y cada grupo tendrá un balón. Tendrán que llevar el balón con las diferentes partes del cuerpo que irán diciendo los capitanes del recreo (con la cabeza, espalda, codos, manos, rodillas...) entre todos los jugadores del grupo.</p> <p>Gana un punto el equipo entero que antes llegue a la meta, si el balón se cae, volverán a empezar.</p>
NORMAS
<p>Si el balón cae al suelo, volverán a empezar.</p> <p>No gana el que antes llegue de un equipo, tiene que llegar todo el equipo.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Balones de gomaespuma o baloncesto

MARRO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan dos equipos. Cada uno tendrá su “casa” donde no les pueden pillar. Tienen que salir a la zona del campo diciendo “Marro”. Cuando se sale puede pillar a los que están en el campo, pero puede ser pillado por los que salen después que él. Los que ya estaban en el campo, pueden volver a su casa y volver a salir diciendo “Marro” de modo que han salido los últimos y pueden pillar a los que están en el campo. Cuando son pillados irán a la cárcel de dónde pueden ser salvados si les tocan. Si se salvan, el equipo contrario les tiene que dejar irse a su casa. Gana el equipo que consiga pillar a todos los jugadores de equipo contrario. Si no consiguen pillar a todos en 10 minutos, gana el que más prisioneros tenga.</p>
NORMAS
<p>Es obligatorio decir “Marro” antes de salir para avisar.</p> <p>Cuando liberan a los prisioneros hay que dejar que vuelvan a su campo.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> No se necesita material

MINI-TORNEO DE FÚTBOL
DESCRIPCIÓN

Se harán partidos de fútbol de 5 minutos cada uno. Quién gane, jugara contra el otro equipo y ganará un punto. Si hay empate, los dos equipos ganarán punto y se sorteará quién juega contra el otro equipo. Los jugadores de los equipos irán cambiando (máximo 6 personas por equipo)
NORMAS
Es obligatorio que los jugadores cambien en cada partido. De tal forma que todos/as tengan oportunidad de jugar.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Un balón de fútbol

TELÉFONO ROTO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Se les colocará en filas. Al primero de la fila de cada equipo se le dirá una frase al oído. Cuanto más larga y complicada sea, mejor (puedes optar por un divertido trabalenguas). Cada niño deberá susurrarla al oído del siguiente. El último, dirá en voz alta lo que ha entendido y ganará el equipo cuya frase se parezca más a la que tú dijiste.</p>
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> • Solo se podrá repetir la frase 2 veces a cada participante. • No vale decirla en voz alta, si se hace esto, el equipo quedará eliminado esa partida.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

GUSANO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Todos los jugadores de cada equipo se sentarán en fila uno detrás de otro. El primero de la fila pasará el balón al que tiene detrás y así hasta que</p>

llegue al último. Cuando el balón llega al último se levantará y correrá hasta ponerse el primero y le pasará el balón al de atrás, así hasta llegar a la meta. El primer equipo que llegue a la meta gana.
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> No pueden adelantarse
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> 3 balones

QUITARLE LA COLA AL ZORRO
DESCRIPCIÓN
Algunos jugadores de cada equipo llevarán un pañuelo atado en la cintura. Tienen que evitar que los jugadores de los equipos contrarios le quiten el pañuelo. Mientras, los jugadores que no llevan pañuelo tienen que intentar quitárselo a los jugadores de equipos contrarios. Gana un punto el equipo que más pañuelos consiga.
NORMAS
No hay que esconderse el pañuelo entre la ropa ni agarrarlo con las manos.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Pañuelos de diferentes colores

MINITORNEO DE BALONCESTO
DESCRIPCIÓN
Se harán partidos de baloncesto de 5 minutos cada uno. Quién gane, jugara contra el otro equipo y ganará un punto. Si hay empate, los dos equipos ganarán punto y se sorteará quién juega contra el otro equipo. Los jugadores de los equipos irán cambiando (máximo 6 personas)
NORMAS
Es obligatorio que los jugadores cambien en cada partido. De tal forma que todos/as tengan oportunidad de jugar.
MATERIAL NECESARIO

-
- Balón de baloncesto

QUE NO PASE
DESCRIPCIÓN
Juegan dos equipos. En cada equipo decidirán quién va a llevar el testigo en la mano sin que se le vea. El que lleva el testigo tiene que pasar de su campo al campo enemigo hasta cruzar la línea límite para ganar. Para conseguirlo, todos sus compañeros tienen que disimular y confundir al equipo contrario, porque si un jugador del otro equipo pilla al testigo, ganará la partida y se llevará punto.
NORMAS
No se puede pasar el testigo entre los participantes
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Objeto pequeño que puedan ocultar con la mano cerrada

¿QUIÉN ES QUIÉN?
DESCRIPCIÓN
Todas las personas de un equipo tendrán los ojos cerrados. El otro equipo se colocará enfrente de cada persona y mediante el tacto tendrán que adivinar de quién se trata. Si lo adivina ganara punto.
NORMAS
No se puede abrir los ojos o hablar.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

PETANCA
DESCRIPCIÓN

Se trazará un círculo en el suelo, los jugadores que tengan el turno de lanzar no pueden salirse de ese círculo. Se pondrá una bola de madera a una distancia determinada y los concursantes tienen que lanzar una bola de acero para que quede lo más cerca posible de la de madera. Pueden golpear las bolas de sus contrincantes con el objetivo de alejarlas de la bola de madera. Gana el equipo que más cerca quede de la bola de madera.
NORMAS
Se debe respetar el turno de tirada. No tocar las bolas.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Bolas de madera y bolas de acero

GRAN SALTO
DESCRIPCIÓN
Juegan todos los equipos. Se colocarán en fila uno tras otro en la línea de salida. El primero tiene que saltar tan lejos como pueda. El siguiente de la fila correrá hacia el lugar donde haya aterrizado el primero y volverá a saltar desde ese punto, el siguiente hará lo mismo y así sucesivamente hasta llegar a la meta. Ganará un punto el equipo que antes llegue a la meta.
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> • No pueden adelantarse a la hora de saltar. • Tienen que respetar el turno en la fila
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

SING STAR
DESCRIPCIÓN
Es un concurso de canto. Se descargará una amplia lista de canciones con las letras a modo de karaoke y se irán reproduciendo en un proyector. El equipo que mejor cante las canciones será el ganador. No cantarán más de 6 personas por equipo.
NORMAS

Las personas participantes de cada equipo deben ir cambiando
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Micrófonos • Canciones • Proyector

FUROR
DESCRIPCIÓN
Un equipo dice una palabra, por ejemplo, playa. El equipo contrario tiene que buscar una canción en la que aparezca esa palabra. Si encuentra una canción, será el turno del equipo contrario. Perderá el equipo al que no se le ocurran más canciones que tengan esa palabra. Tienen un tiempo máximo de 2 minutos cada equipo.
NORMAS
No se puede decir una palabra si el equipo que elige la palabra no sabe ninguna canción que la contenga.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

FRISBEE
DESCRIPCIÓN
Cada equipo tendrá un frisbee. Todos se colocarán en fila a partir de una marca en el suelo. Irán lanzando el frisbee uno a uno y recogiendo el lugar que más lejos caiga. El equipo que más lejos lo consiga lanzar será el ganador.
NORMAS
Hay que respetar el turno de lanzamiento y el lugar desde el que se lanza.
MATERIAL NECESARIO

- 3 frisbees

AERÓBIC
DESCRIPCIÓN
Los capitanes del recreo deberán preparar una coreografía a partir de una canción elegida por ellos mismos. La bailaran al resto de participantes y éstos deben ir copiando los pasos de la coreografía. Ganará el equipo que antes aprenda los pasos y sepa coordinarse.
NORMAS
Todos los participantes deben bailar.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Música • Reproductor de música

CARRERAS DE APOYOS
DESCRIPCIÓN
Se establecerá un lugar de salida y una meta. Los capitanes del recreo dirán por ejemplo: cuatro personas y cuatro apoyos. Los miembros de cada equipo deben decidir cómo van a colocarse para ir desde la salida hasta la meta. En este caso por ejemplo sería dos parejas a caballito, de forma que hay cuatro personas y cuatro apoyos. Gana el equipo que llega antes a la meta.
NORMAS
Tienen que participar todos los miembros del equipo
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material

NUEVO ABECEDARIO
DESCRIPCIÓN
Cada equipo se dividirá en dos grupos. Uno de ellos será el que escriba el mensaje secreto y el otro debe adivinarlo. Este mensaje será escrito con el sistema del alfabeto

<p>corrido. Es muy sencillo, solo hay que correr las letras del alfabeto una o dos posiciones. Con el código +2 la letra A se convierte en C y sucesivamente. El primer equipo que consiga descifrar el mensaje escrito por sus compañeros, ganará.</p>
NORMAS
No pueden decirse la frase de grupo a grupo.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Papel y bolígrafo

MINI-TORNEO DE VOLEIBOL
DESCRIPCIÓN
<p>Se harán partidos de volibol de 5 minutos cada uno. Quién gane, jugara contra el otro equipo y ganará un punto. Si hay empate, los dos equipos ganarán punto y se sorteará quién juega contra el otro equipo. Los jugadores de los equipos irán cambiando (máximo 6 personas por equipo)</p>
NORMAS
<p>Es obligatorio que los jugadores cambien en cada partido. De tal forma que todos/as tengan oportunidad de jugar.</p>
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Un balón de voleibol

CARRERAS DE SACOS
DESCRIPCIÓN
<p>Cada equipo tendrá un saco. La mitad de un grupo se colocara tras una línea y la otra mitad enfrente a una distancia pactada por los capitanes del recreo. Un miembro de cada equipo saldrá de la línea de salida hasta llegar donde está la mitad de su grupo. Le pasará el saco a uno de sus compañeros a modo de relevo y este volverá hasta donde están sus otros compañeros y les volverá a dar el saco, así sucesivamente. Gana el equipo cuyo último participante llegue a la meta.</p>
NORMAS

No pueden adelantarse de la línea
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Sacos

LA PATATA CALIENTE
DESCRIPCIÓN
Cada equipo se sentará formando un círculo y tendrán una pelota. Tienen que ir pasándose la pelota entre ellos. Los capitanes del recreo irán poniendo diferentes pruebas, por ejemplo, cuando digan EO la pelota tiene que cambiar de sentido, o si dicen WILLI tienen que lanzarla hacia arriba... si el concursante que tiene la pelota en ese momento, no hace lo que indican los capitanes del recreo, quedará eliminado. El equipo que más aguante con la pelota, ganará.
NORMAS
Tienen que pasar la pelota a todos los miembros del equipo.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Tres pelotas

METE EL ARO EN EL CONO
DESCRIPCIÓN
Cada equipo tendrá un aro y un cono colocado a cierta distancia. Tendrán que colocarse en fila uno tras otro e ir lanzando el aro con la finalidad de meterlo en el cono. Cuando meten el aro, ganan un punto para el equipo. Ganará el equipo que más puntos consiga al finalizar el recreo.
NORMAS
Deben respetar el turno de lanzamiento y no adelantarse del lugar de lanzamiento.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Tres aros • Tres conos

TEATRO
DESCRIPCIÓN

Cada equipo tendrá una serie de diálogos que requieren una cierta entonación. Hay diálogos de enfados, de risa, de seriedad... tienen que hacer la entonación adecuada a la hora de interpretar la situación. Ganará el equipo que más emoción le dé a la situación, el que más gestos haga y más se meta en el papel.
NORMAS
Todos los miembros tienen que participar
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Pequeños diálogos con diferentes entonaciones

CONCURSO DE BAILES
DESCRIPCIÓN
Cada equipo elegirá una canción para la cual se inventará una coreografía. Ganará el equipo que más creatividad tenga, más coordinación, variedad de movimientos...
NORMAS
Todos los miembros tienen que participar
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> Canciones Reproductores de música

CÓDIGO MORSE
DESCRIPCIÓN
Cada equipo se dividirá en dos grupos. Uno de ellos será el que escriba el mensaje secreto y el otro debe adivinarlo. Este mensaje será escrito con el sistema morse. Les entregaremos a cada grupo una ficha en la que aparecen los códigos. El primer equipo que consiga descifrar el mensaje escrito por sus compañeros, ganará.
NORMAS
No pueden decirse la frase de grupo a grupo.
MATERIAL NECESARIO

A	..	J	S	...	2
B	K	..	T	-	3
C	L	U	..	4
D	..	M	--	V	5
E	.	N	--	W	..	6
F	O	---	X	7
G	---	P	Y	8
H	Q	Z	9
I	..	R	..	1	0

EL BALÓN SENTADO
DESCRIPCIÓN
Juegan todos los equipos al mismo tiempo. Con un balón tienen que intentar dar a los miembros del equipo contrario. Si te dan, debes sentarte y para liberarte tienes que coger la pelota (sin levantarse del suelo) y pasarla a otros compañeros de tu equipo que también estén sentados o darle a un miembro de otro equipo. Ganará el equipo que menos miembros tenga sentados.
NORMAS
No pueden levantarse del suelo cuando les han dado No pueden dar más de tres pasos con el balón No pueden dar en la cabeza a sus contrincantes
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Uno o dos balones de gomaespuma

EL TRUEQUE
DESCRIPCIÓN
Juegan todos los equipos al mismo tiempo. Con un balón tienen que intentar dar a los miembros del equipo contrario. Si te dan, debes salir del campo de juego y esperar a que den a la persona que te ha dado a ti. Cuando le dan, todos los a los que haya dado antes se liberan. Ganará el equipo que menos miembros tenga fuera del campo.
NORMAS
No pueden dar más de tres pasos con el balón No pueden dar en la cabeza a sus contrincantes
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Uno o dos balones de gomaespuma

10. Fichas de puntuaciones

Cada equipo se hará responsable de la ficha. Se encargarán de bajarla al recreo y subirla a clase todos los días. Solo puede ser rellenada por el alumnado de 6º que sean “capitanes de recreo” ese día.

FICHA DE PUNTUACIONES

Nombre del equipo: _____ Curso: _____

Fecha	Área	Nombre juego	Puntos juego	Punto comportamiento	Total puntos	Firma

11. Segunda parte de la propuesta

La segunda parte de la programación o propuesta va destinada al **primer y segundo curso de primaria**. En este caso no se va a realizar ninguna yincana para estas edades. Nos vamos a centrar más en promover su autonomía en la hora de juego, la capacidad de decisión y responsabilidad. El espacio dedicado al primer ciclo dentro del patio, también quedará dividido en cuatro áreas, pero la dinámica será diferente a la de los otros ciclos. Podrán elegir el área en la que prefieran pasar el recreo y hacer cambios de área, tienen más libertad.

Las áreas que tendrán son:

- Área de relajación: en ella podrán leer cuentos, hacer las tareas y repasar lo que hacen en clase.
- Área de creatividad: será un espacio para dibujar tanto con pinturas como con tizas. También pueden jugar a imitar un objeto, animal, persona... a modo de trabajar la expresión.
- Área deportiva: podrán jugar con balones de goma-espuma, combas y a la oca humana motriz (ver imagen).
- Área de ocio: podrán jugar a las cartas, al parchís (ver imagen) y al memory.

Se tendrá un material determinado a disposición del alumnado. Las prestaciones se realizarán cuando comience el recreo, de forma ordenada (individual o grupal) y solo hará prestaciones uno de los profesores/as responsables del recreo. A la hora de hacerlo se debe rellenar una ficha de préstamos en la que se pondrá la fecha, el nombre del alumno a quien se le presta y qué se le presta.

El alumnado debe aprender a ser responsable con el material que se le ha prestado a la hora de cuidarlo y devolverlo. Se intentará fomentar un juego colectivo entre ambas edades de forma que en ocasiones tendrán que compartir el material y jugar entre todos/as de forma responsable, con respeto, diálogo, evitando conflictos y de manera sana para que todos/as disfrutemos de los recreos.



ANEXO IV - REAJUSTE DEL PROYECTO

La propuesta “En nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta” nos aporta unos grandes beneficios que ayudarán a consolidar las relaciones entre el alumnado de una clase, alumnado de diferentes clases, alumnado de diferentes edades e incluso alumnado-profesor. Además es un medio para evitar todo tipo de conflictos, agresiones físicas y/o verbales, acoso y situaciones sexistas. Todo ello a través de un juego autónomo, potenciando la diversión y un estilo de vida saludable.

Sin embargo, la propuesta es muy ambiciosa y nos exige una serie de requisitos. Para llevarla a cabo en su totalidad es necesaria la formación e implicación por parte del equipo directivo y del profesorado del centro en su totalidad. También se necesita que el alumnado esté preparado y formado para asimilar e interiorizar un cambio como este. Todo ello requiere un gran tiempo de preparación, tiempo con el que desafortunadamente no contamos.

Por otro lado, haciendo un análisis de las necesidades y características que tiene el centro donde vamos a poner en práctica la propuesta, nos damos cuenta que un cambio de esta envergadura puede ser el desencadenante de muchos problemas, problemas que queríamos evitar. Es un centro que cuenta con un gran número de alumnado, hablamos de alrededor de 600 matriculaciones anuales, y que viven los recreos como un espacio en el que desinhibirse. Por ello consideramos que llevar a cabo la propuesta al completo puede derivar hacia el rechazo por parte del alumnado y obtener resultados negativos en vez de positivos. Es importante que cada centro sea consciente de sus necesidades y de las características del alumnado de forma que haga los ajustes y modificaciones pertinentes al proyecto para conseguir los resultados esperados.

En nuestro caso, decidimos hacer una simplificación o reajuste de la propuesta, para que vayan interiorizando la dinámica, interesándose y motivándose por la misma, de forma que poco a poco, consigamos llegar hasta el proyecto final.

La simplificación es la siguiente:

Se realizará para el alumnado de 3º y 4º de primaria que se presenten de forma voluntaria, de este modo la predisposición y la participación va a ser muy buena. Se les animará diciéndoles que cuantos más participantes sean, más fácil será conseguir puntos en los divertidos juegos. También se les puede pedir que dibujen o escriban cómo les gustaría que fuera el recreo o cómo se imaginan que será la yincana, para luego colgar sus dibujos en un mural bajo el lema “En nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta”.

Los/las alumnos/as que se presenten como voluntario/as de 6º de primaria serán los/as “capitanes/as del recreo”. Creemos que la idea de que se presenten voluntariamente repercutirá de forma positiva en cumplir con sus variadas responsabilidades. En caso de que el voluntariado que se presente no sea suficiente, se podrá recurrir al alumnado de 5º de primaria.

En número de áreas quedará reducido de cuatro a dos áreas (el área disfruta y el área respeta) y con ello el número de días que se va a realizar, siguiendo el siguiente calendario.

CALENDARIO RECREOS				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
YINCANA	JUEGO LIBRE	DÍA SIN BALÓN	YINCANA	JUEGO LIBRE

Como vemos en el horario, los Lunes y Jueves se realizará un recreo dirigido por la yincana en la que participará el alumnado que quiera de 3º y 4º de primaria. Los Martes y Viernes, el recreo será de juego libre y el Miércoles será juego libre pero están prohibidos los balones.

Es interesante tener diferentes días de juego en el recreo para poder hacer una observación muy rica en cuanto a situaciones de sexismo, acoso, discriminación,

conflictos, juegos poco variados, repetitivos y limitados... y poder hacer una comparación exhaustiva entre las diferencias positivas y negativas que se dan entre un tipo de recreos y otro. De esta forma obtendremos información para realizar una investigación sobre los recreos y encontrar argumentos en los que apoyarnos para defender la necesidad de implantar un proyecto de este tipo para crear una dinamización de los recreos.

El proyecto se empezaría la semana del 23 de marzo, concretamente el jueves 26 de marzo y se finalizaría la semana del 27 de abril. Tenemos en cuenta que Semana Santa empieza el jueves 2 de abril y se acaba el domingo 12 de abril. Por lo tanto hay un total de 8 recreos de yincana.

Programación de los juegos:

Al ser 8 recreos de yincana y dos áreas, necesitaremos un total de 8 juegos.

- Días 26 y 30 de marzo 2015:
 - Área disfruta → Que el balón no toque el suelo
 - Área respeta → ¡Qué puntería!
- Días 13 y 16 de abril 2015:
 - Área disfruta → Canguros y cangrejos
 - Área respeta → Atrapa la bandera
- Días 20 y 23 de abril 2015:
 - Área disfruta → Gran salto
 - Área respeta → Gusano
- Días 27 y 30 de abril 2015:
 - Área disfruta → Dirige al tren
 - Área respeta → Bolos

Calendarios

En las clases de 3º y 4º colgaremos un calendario del recreo, de forma que siempre sepan qué días hay yincana, qué días hay juego libre y qué días hay recreo sin balón. También podrán mirar qué área les toca cada día para ir directamente.

CALENDARIO 3º PRIMARIA				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
YINCANA ÁREA DISFRUTA	JUEGO LIBRE	JUEGO LIBRE	YINCANA ÁREA RESPETA	JUEGO LIBRE

CALENDARIO 4º PRIMARIA				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
YINCANA ÁREA RESPETA	JUEGO LIBRE	JUEGO LIBRE	YINCANA ÁREA DISFRUTA	JUEGO LIBRE

Cuaderno de los capitanes del recreo:

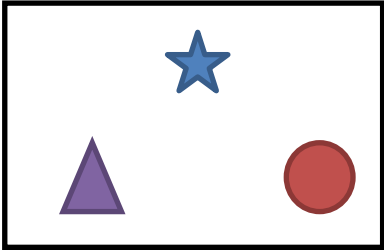
A cada uno de los capitanes del recreo de 6º se les entregará un cuaderno en el que aparecerán sus responsabilidades, el calendario de los juegos (qué juego se hace cada semana en cada área) y las tablas de las explicaciones de los juegos.

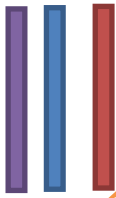
¿Cuáles son mis responsabilidades?

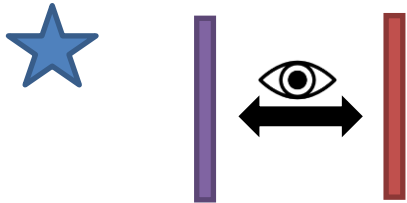
1. Coger el **material** necesario del gimnasio.
2. **Organizar** a los participantes de cada equipo. Mandarles que se pongan todo el equipo **junto, sentados** en el suelo, preparados para **escuchar** la explicación.
3. **Explicar** los juegos a los participantes.
4. Hacer que se cumplan las **normas**.
5. **Anotar** las **puntuaciones** conseguidas por cada equipo en los juegos y el punto de comportamiento (en la ficha de puntuaciones).
6. **Afrontar y resolver conflictos** de una forma **dialogada**
7. **Controlar** el tiempo de recreo.
8. **Recoger** el material 5 minutos antes de que se acabe el recreo.

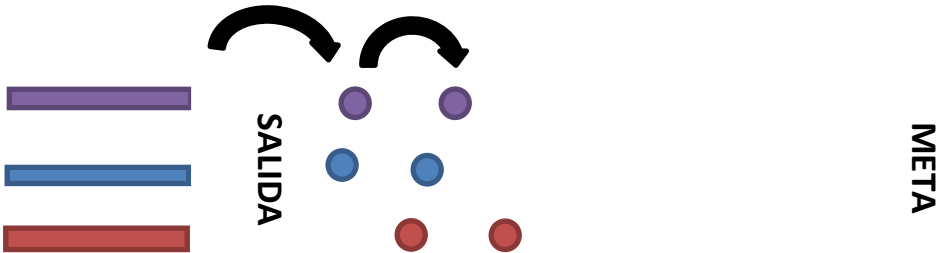
CALENDARIO DE JUEGOS				
MARZO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	6
9	10	11	12	13
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27
	JUEGO LIBRE		Área disfruta→ Que el balón no toque el suelo Área respeta→ ¡Qué puntería!	JUEGO LIBRE
30	31			
Área disfruta→ Que el balón no toque el suelo Área respeta→ ¡Qué puntería!				


CALENDARIO DE JUEGOS				
ABRIL				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2	3
		JUEGO LIBRE	SEMANA SANTA	
6	7	8	9	10
SEMANA SANTA				
13	14	15	16	17
Área disfruta→ Canguros y cangrejos Área respeta→ Atrapa la bandera	JUEGO LIBRE		Área disfruta→ Canguros y cangrejos Área respeta→ Atrapa la bandera	JUEGO LIBRE
20	21	22	23	24
Área disfruta→ Gran salto Área respeta→ Gusano	JUEGO LIBRE		Área disfruta→ Gran salto Área respeta→ Gusano	JUEGO LIBRE
27	28	29	30	
Área disfruta→ Dirige al tren Área respeta→ Bolos	JUEGO LIBRE		Área disfruta→ Dirige al tren Área respeta→ Bolos	

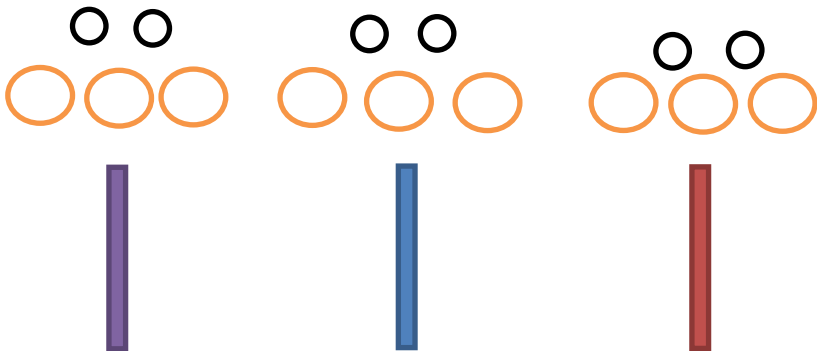
QUE EL BALÓN NO TOQUE EL SUELO
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Cada equipo tendrá un balón de playa. El objetivo es que consigan tocar el balón 15 veces sin que caiga al suelo.</p> <p>El equipo que antes lo consiga ganará un punto.</p>
NORMAS
<ul style="list-style-type: none">• Tendrán que comunicarse bien entre los miembros del equipo.• Cuando un jugador ha tocado una vez el balón, no puede volver a tocarlo en esa partida. Si lo hace, tendrán que volver a empezar.• Si el balón cae al suelo, tienen que volver a empezar.• En caso de que tocar el balón 15 veces sea muy complicado, los capitanes del recreo decidirán disminuir en número de toques (dependerá de las edades de los jugadores)
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none">• 3 balones de playa
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
<p>Cada figura corresponde a un equipo, se colocarán formando un triángulo dentro del área.</p> <div></div>

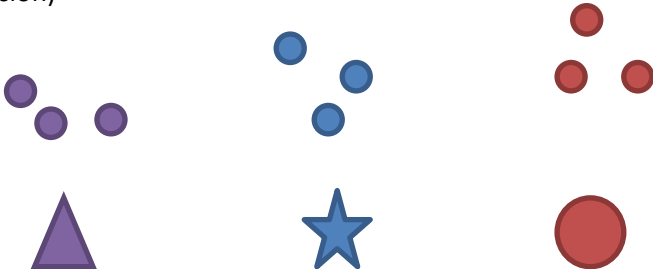
TELÉFONO ROTO	
DESCRIPCIÓN	
<p>Juegan todos los equipos. Se les colocará en filas. Al primero de la fila de cada equipo se le dirá una frase al oído. Cuanto más larga y complicada sea, mejor (puedes optar por un divertido trabalenguas). Cada niño deberá susurrarla al oído del siguiente. El último, dirá en voz alta lo que ha entendido y ganará el equipo cuya frase se parezca más a la que tú dijiste.</p>	
NORMAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Solo se podrá repetir la frase 2 veces a cada participante. • No vale decirla en voz alta, si se hace esto, el equipo quedará eliminado esa partida. 	
MATERIAL NECESARIO	
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material 	
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	
<div> <div> <div>El capitán del recreo le dice la frase al primero de la fila de cada equipo</div>  <div>El último de la fila de cada equipo dice la frase que ha entendido en voz alta</div> </div> </div>	

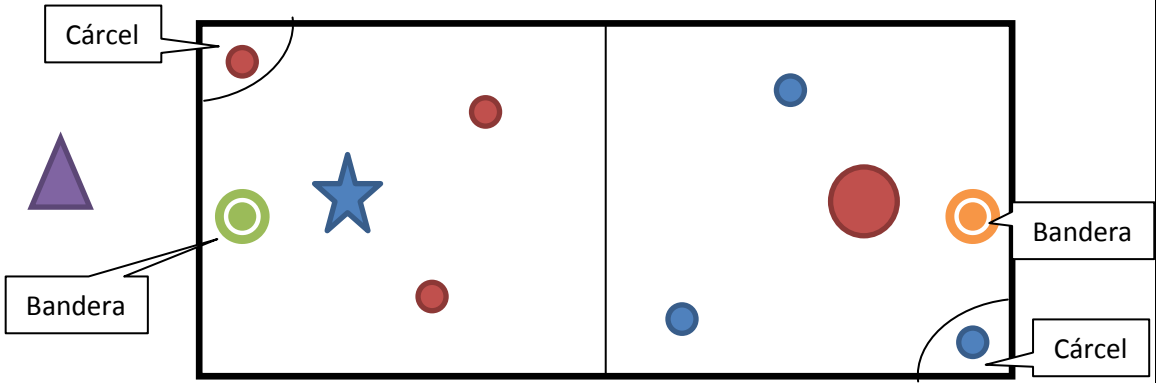
CANGUROS Y CANGREJOS	
DESCRIPCIÓN	
<p>Juegan dos equipos. Los jugadores de cada equipo se pondrán en fila mirando al equipo contrario. Los capitanes/as del recreo nombrarán a un equipo como “los cangrejos” y al otro como “los canguros”. Cuando uno de los capitanes/as del recreo diga “canguros”, el equipo que sea los canguros deberá agacharse, si un jugador no se agacha quedará eliminado y se sentará en el suelo. Si el capitán/a del recreo dice “cangrejos” será el equipo de los cangrejos quienes se tienen que agachar y si un jugador no lo hace quedará eliminado.</p> <p>En caso de que diga canguro y un cangrejo se agache (o haga intento de agacharse), quedará eliminado (lo mismo para el caso contrario).</p> <p>Cada partida durará 5 minutos, ganará el equipo que menos eliminados tenga. El equipo ganador jugará contra el equipo que está esperando.</p>	
NORMAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Quien no se agache cuando dicen el nombre de su equipo quedará eliminado • Quien se agache o haga gesto de agacharse, cuando se ha dicho el nombre del equipo contrario, quedará eliminado 	
MATERIAL NECESARIO	
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material 	
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	
<p>Uno de los equipos espera mientras juegan los otros dos. Los otros equipos se colocan en fila mirándose entre ellos.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	




GRAN SALTO	
DESCRIPCIÓN	
<p>Juegan todos los equipos. Se colocarán en fila uno tras otro en la línea de salida. El primero tiene que saltar tan lejos como pueda. El siguiente de la fila correrá hacia el lugar donde haya aterrizado el primero y volverá a saltar desde ese punto, el siguiente hará lo mismo y así sucesivamente hasta llegar a la meta. Ganará un punto el equipo que antes llegue a la meta.</p>	
NORMAS	
<ul style="list-style-type: none"> • No pueden adelantarse a la hora de saltar. • Tienen que respetar el turno en la fila 	
MATERIAL NECESARIO	
<ul style="list-style-type: none"> • No se necesita material 	
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	
	

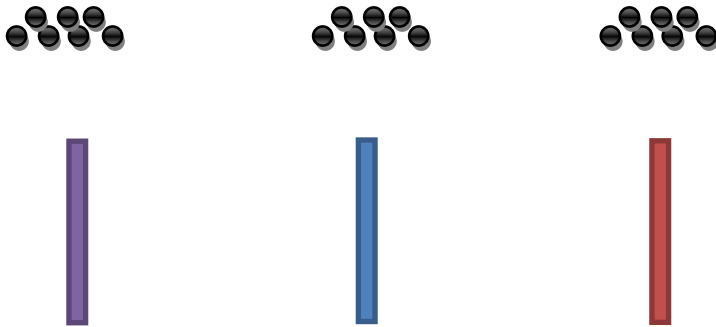
DIRIGE AL TREN
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Se preparará un circuito diferente para cada equipo usando conos. Todos los jugadores de cada equipo, menos uno que será elegido por sus compañeros, se colocarán en fila uno detrás del otro y con los ojos cerrados. El elegido será el guía y tendrá que dirigir a sus compañeros diciéndoles derecha, izquierda, adelante... para que sigan el circuito y llegar a la meta.</p> <p>Gana un punto el equipo que antes llegue a la meta.</p>
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> • No pueden abrir los ojos. • El primero de la fila será quien recibe las órdenes, el resto de compañeros siguen la fila sin soltarse. • Tienen que ajustarse a la velocidad del grupo para que el tren no se suelte.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Conos
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO


¡QUÉ PUNTERÍA!
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Se pondrán en el suelo 3 aros medianos y 2 aros pequeños para cada grupo. El juego consiste en meter el “saquito” en uno de los aros. Si lo mete en los medianos obtendrá 1 punto para el equipo, si lo mete en los pequeños obtendrá 2 puntos.</p>
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo debe ponerse en fila uno detrás de otro y mantener ese orden para evitar conflictos. • El primero de la fila tirará el saquito para meterlo en el aro, si lo mete ganarán un punto o dos dependiendo del aro en el que lo haya metido. Cuando tire cogerá el saquito del suelo y se lo dará al siguiente de la fila y se pondrá al final. • Los aros se colocaran a menor o mayor distancia dependiendo de las edades de los jugadores.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • 9 aros medianos • 6 aros pequeños • 3 saquitos
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
 <p>El diagrama muestra la disposición de los aros para tres equipos. Cada equipo tiene una fila de tres aros medianos (círculos grandes) y dos aros pequeños (círculos pequeños) encima. Los equipos están representados por barras verticales de color: púrpura, azul y rojo.</p>

ACCIÓN - EMOCIÓN
DESCRIPCIÓN
<p>Juegan todos los equipos. Habrá unas tarjetas divididas en dos montones. Uno de ellos serán tarjetas con emociones (feliz, triste, llorando, enfadado, pensativo...) y el otro de acciones (barrer, hacer la compra, jugar, estudiar...). Cada equipo elegirá 3 o 4 “actores/actrices” que cogerán una carta de acción y otra de emoción. Tendrán que interpretar lo que les aparezca en las tarjetas. Por ejemplo, si en la tarjeta de emociones pone “felicidad” y en la de acciones pone “hacer la compra”, tendrán que interpretar esa situación (hacer la compra feliz). El resto de compañeros no sabrá qué pone en las tarjetas y viendo la actuación de sus compañeros tendrá que adivinarlo. Gana un punto el equipo que consiga adivinar la acción y la emoción en un máximo de 2 minutos.</p>
NORMAS
<ul style="list-style-type: none"> • Los actores no pueden hablar, solo hacer ruidos y gestos • Si dicen a sus compañeros qué pone en las tarjetas, quedarán eliminados esa partida. • Los actores elegidos tienen que cambiar en cada partida.
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de acción-emoción
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
<p>los actores/actrices se colocarán en frente del resto de compañeros (que estarán sentados mirando la actuación)</p> <div>  </div>

ATAPA LA BANDERA	
DESCRIPCIÓN	
<p>Juegan dos equipos. El campo está dividido en dos mitades, una mitad será el campo de un equipo y la otra mitad el del otro equipo. Cada uno tiene una bandera de un color al final de su campo. La deben proteger para que el otro equipo no se la robe, al mismo tiempo que intentarán robársela al equipo contrario. Cuando los jugadores de un equipo entran al campo del equipo contrario pueden ser pillados y serán llevados a una esquina del campo (cárcel), donde forman una fila entre ellos dándose la mano. Para ser liberados, tienen que ser tocados por un miembro de su equipo, en el momento de ser liberados el equipo contrario tiene que dejarles volver.</p> <p>Ganará un punto el equipo que consiga quitar la bandera al equipo contrario. Máximo tiempo de juego por partida son 5 minutos, si en ese tiempo ningún equipo gana, se considera empate y los dos equipos ganarán un punto.</p>	
NORMAS	
<ul style="list-style-type: none"> • No se puede hacer “perrito guardián” mientras se protege la bandera • A los prisioneros se les lleva a la cárcel que estará en una de las esquinas y formarán una fila dándose la mano. • Se liberan todos los prisioneros cuando un jugador de su mismo equipo toca a un prisionero. • Si liberan a los prisioneros, el equipo contrario les tiene que dejar volver, no les pueden pillar mientras están volviendo a su campo. 	
MATERIAL NECESARIO	
<ul style="list-style-type: none"> • 2 pañuelos • 2 picas • 2 ladrillos 	
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	
<p>Uno de los equipos espera mientras juegan los otros dos</p> 	

GUSANO
DESCRIPCIÓN
Juegan todos los equipos. Todos los jugadores de cada equipo se sentarán en fila uno detrás de otro. El primero de la fila pasará el balón al que tiene detrás y así hasta que llegue al último. Cuando el balón llega al último se levantará y correrá hasta ponerse el primero y le pasará el balón al de atrás, así hasta llegar a la meta. El primer equipo que llegue a la meta gana.
NORMAS
<ul style="list-style-type: none">No pueden adelantarse
MATERIAL NECESARIO
<ul style="list-style-type: none">3 balones
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
<div><div></div><div>SALIDA</div><div>META</div></div>

BOLOS		
DESCRIPCIÓN		
<p>Juegan todos los equipos. Para cada equipo habrá 6 bolos (o ladrillos) colocados a distintas distancias. El objetivo es tirar el mayor número de bolos posible. Cada bolo derribado es un punto para el equipo.</p>		
NORMAS		
<p>Cada equipo debe ponerse en fila uno detrás de otro y mantener ese orden para evitar conflictos.</p> <p>El primero de la fila lanzará el balón para tirar los bolos, y los capitanes del recreo estarán atentos de coger el balón para que no se vaya lejos y dárselo al siguiente de la fila.</p> <p>Los aros se colocaran a menor o mayor distancia dependiendo de las edades de los jugadores.</p>		
MATERIAL NECESARIO		
<ul style="list-style-type: none"> • 18 bolos (ladrillos)→ 6 para cada equipo • 3 balones 		
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO		
		

ANEXO V – EXPLICACIÓN A LOS TUTORES

“En nuestro recreo se convive, se respeta y se disfruta”

Es parte de un proyecto centrado en dinamizar los recreos de educación primaria.

Se realizará una **yincana** destinada a los alumnos/as de **3º y 4º** de primaria **que quieran participar**.

Solo se va a realizar los **Lunes y los Jueves**, el resto de días de la semana serán de juego libre.

Para hacer la yincana habrá **dos áreas** diferentes en la que se harán juegos. En el **área disfruta jugará 3º de primaria los Lunes y 4º los Jueves**. Y en el **área respeta jugará 4º los Lunes y 3º los Jueves**.

Empezará el 23 de marzo y acabará el 30 de abril (total de 9 recreos)

Competirán entre las clases de un curso, es decir, las clases de 3º competirán entre ellas y las clases de 4º entre ellas.

Cada clase tendrá una ficha en la que se **recogerán los puntos ganados** en cada juego y al final veremos que clase es la ganadora.

Cuanto más participantes de una clase se apunten, más posibilidades de ganar habrá.

Es una competición sana, con lo cual el mal comportamiento les hará perder puntos e incluso ser eliminados de la yincana.

Los alumnos/as de 6º que se presenten como voluntarios/as serán los **“Capitanes del recreo”**, se encargarán de **organizar** a los participantes, **explicarles** los juegos, anotar las **puntuaciones** y **mediar** en caso de conflicto.

La **zona del patio** en la que se va a llevar a cabo dependerá del número de alumnos/as que se apunten.

QUIENES ESTÉN INTERESADOS/AS EN PARTICIPAR, QUE PONGAN **SÍ** AL LADO DE SU NOMBRE EN LA LISTA, QUIENES NO QUE PONGAN NO.

ANEXO VI – AUTORIZACIÓN

Autorización para la grabación en vídeo y fotografías de menores de edad.

El Sr./Sra _____, con DNI o pasaporte nº _____, padre/madre o tutor/tutora del estudiante _____, doy mi consentimiento para la grabación en vídeo, fotografías o grabaciones de la voz de este estudiante participante.

Entiendo que el uso de la imagen o de la voz del participante, será usado únicamente para la realización de estudios educativos por parte de la Universidad Pública de Navarra.

Firma de padre/madre o tutor/a:

En _____, el _____ de _____ de 20 _____